THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE

1989年5月19日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第4巻第10号通巻71号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

# ファミコン必勝本

Vol. 10

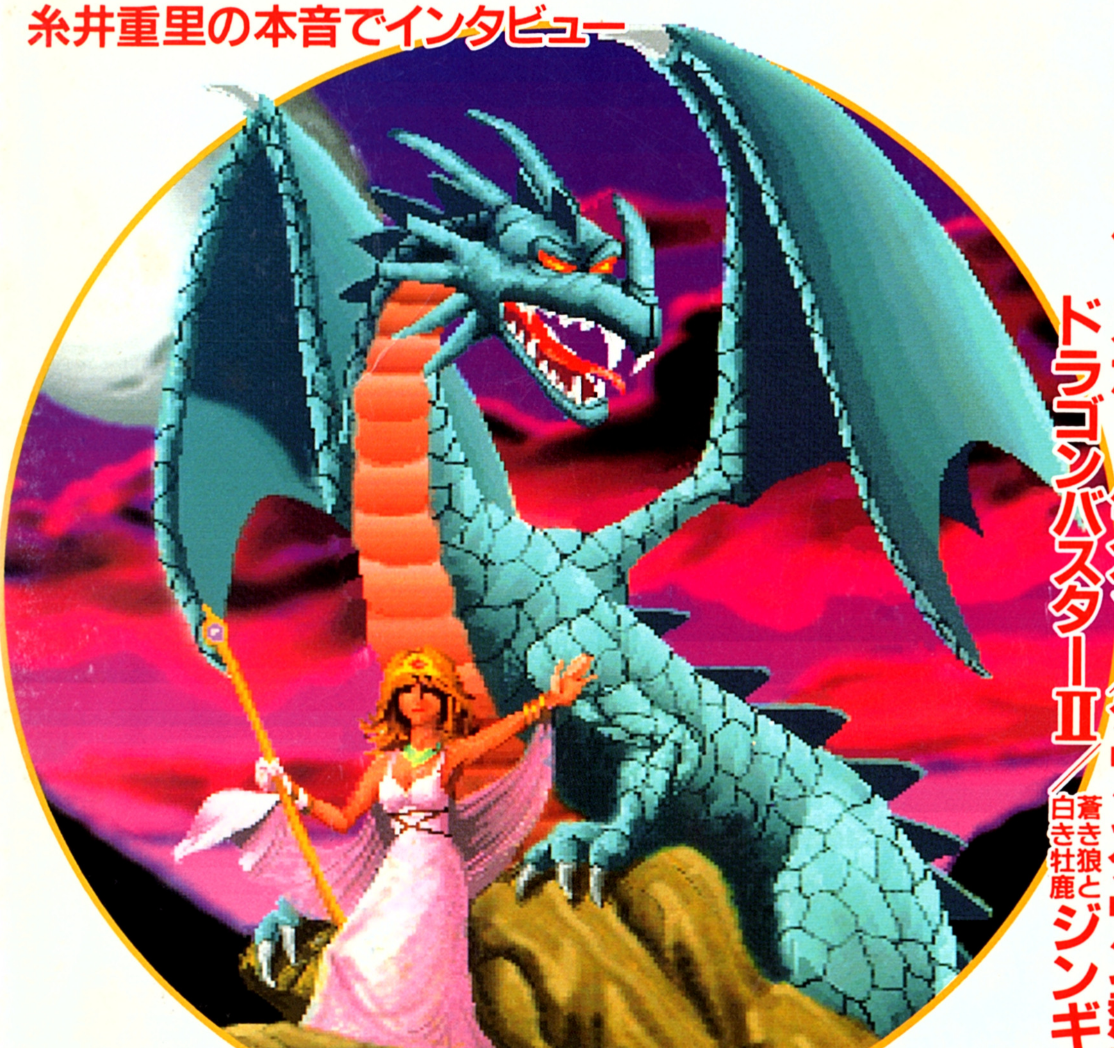
1989.5.19

260 税込 YEN

## 【特集 マザー】MOTHER

糸井重里の本音でインタビュー

●好評連載中!!
PCエンジンクラブ
セガメガドライブクラブ
ウィザードリィ友の会
初級COM用語入門講座

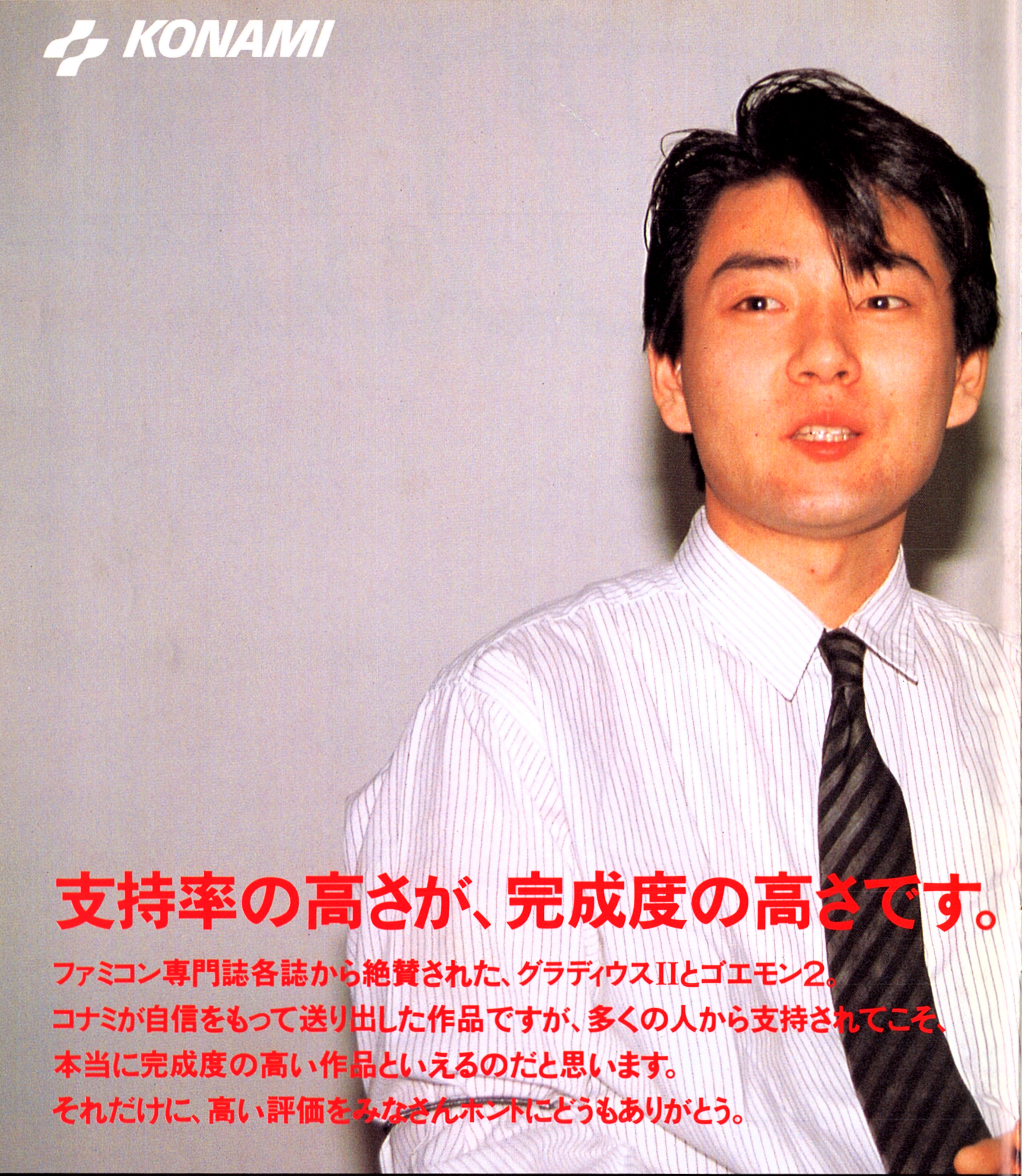


●最新情報
## ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち

1 移動システム大研究!!船の内部を写真で公開
2 AI(人工知能)について学ぼう!

●最新ゲーム徹底必勝ガイド
ダウンタウン熱血物語
蒼き狼と白き牡鹿 ジンギスカン
ベースボールスター/ダウンタウン熱血物語/蒼き狼と白き牡鹿ジンギスカン
ドラゴンバスターⅡ/

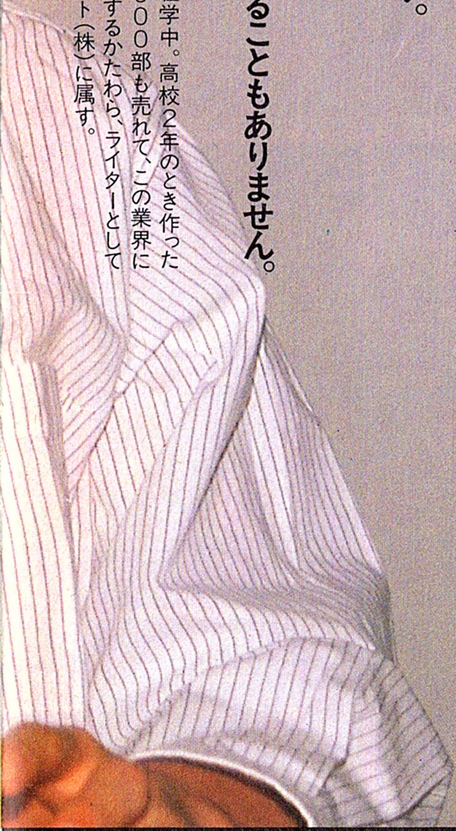
チャイルズクエスト/天地を喰らう
スーパーチャイニーズ2/サンダーバード/甲子園


KONAMI
支持率の高さが、完成度の高さです。
ファミコン専門誌各誌から絶賛された、グラディウスIIとゴエモン2。
コナミが自信をもって送り出した作品ですが、多くの人から支持されてこそ、
本当に完成度の高い作品といえるのだと思います。
それだけに、高い評価をみなさんホントにどうもありがとう。

グラⅡはいい意味で、ハデなゲームですね。
グラフィック、サウンド、ゲーム性のどれをとってもズバ抜けています。
トコトンこだわって創る職人気質を感じますね。
ゴエモン2の方は、誰もがたっぷり楽しめるソフト。
2人プレイで女の子とワイワイ遊べるし、キャラが豊富だからアキることもありません。

大堀　康祐

昭和41年3月5日生まれ。中央大学経済学部経済学科在学中。高校2年のとき作った同人誌レベルのマニュアルが5000部も売れて、この業界に入る。数々のゲーム開発に参加するかたわら、ライターとしても活躍。現在、サイトロン&アート(株)に属す。



一般の人には、この違いはわからないかもしれないけど、とにかくリッパなゲームであることにはまちがいない。よくぞここまでやってくれました。　(ファミコン通信1月6・20日合併号)

とにかくグラフィックはスゴイ! シューティングゲームとしても最高傑作といえます。　(ファミコン必勝本1月6日号)

あのビショップ小峯をして「コナミの技術力に底はないのか!」と言わしめたほどの素晴らしさだ。　(マル勝ファミコン1月27日・2月10日合併号)

**ファミコン通信'88ベストヒットゲーム大賞シューティングゲーム賞、受賞。**

**目を見はる迫力。息をのむ戦慄。**

© KONAMI 1988

# GRADIUS II グラディウスⅡ ™

ファミコンカセット　5,900円
※表示価格には消費税は含まれません。

**絶賛発売中**

前作の、イキのいいノリがそのままの「ゴエモン2」。　(ファミコン通信2月3日号)

軽快なテンポで進んでいくので、ついのめりこんでしまう。じっくり時間をかけて遊ぶのもいいんじゃないかな。　(マル勝ファミコン1月27日・2月10日合併号)

全編にわたるコミカルなタッチ。シンプルなゲームながらも奥の深いアクションステージなど、魅力あふれるゲーム作りはさすがコナミといった感じ。長く遊べるソフトだ。　(マル勝ファミコン1月27日・2月10日合併号)

**楽しませます。笑わせます。そそります。**

# がんばれゴエモン2 ™

© KONAMI 1989

ファミコンカセット　5,500円
※表示価格には消費税は含まれません。

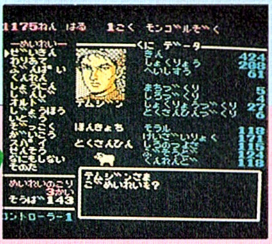
**絶賛発売中**

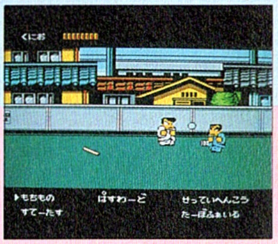
〈北陸地区〉025-229-1141　〈四国地区〉0899-33-3399　〈九州地区〉福岡092-715-8200　大牟田0944-55-4444　鹿児島0994-72-0606　ダイヤルは正確にね♡

福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

# もくじ









## ゲーム別さくいん

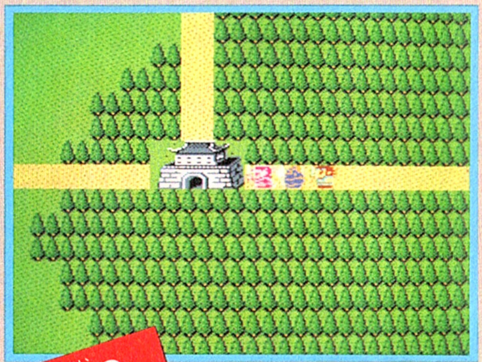




●ファミコン・ニュース・ステーション

# FAMI-COM. NEWS STATION

みなさん元気にゴールデンウィークしてますかあーっ！海に山におもいっきりスポーツでもしよーかと思ってるとゲームボーイ持ってるやつがいたりして…



今回の注目ソフト

▲カプコンのRPG「天地を喰らう」。スピーディーな展開がとってもきもちよいのだ。原作知らなくても面白い。

## 読者がえらんだほしいソフト TOP 30

「ファミコン必勝本」Vol.9のアンケート・ハガキより――

このところ新作のリリースも少なく、ちょっとさびしいですね。問題のＩＣ不足の解消も年内いっぱいはむずかしそうという話もつたわってきます。状況としてはけっしてよい方向には向かっていない感じはしますが、ここはひとつメーカーの皆様にもがんばっていただきたい。なんか役人のあいさつみたいな感じでありました。

### ドラクエⅣ独走中！目立った動きなしの今回のチャートです。

国民的ゲーム・ドラゴンクエストⅣの人気はとどまるところしらず。ジンギスカン、ダウンタウン熱血物語、天地を喰らうがそれぞれシミュレーションファン、アクションゲームファン、RPGファンの票を分けたというところでしょうか。

ナムコものではドラゴンバスターⅡの伸びに期待。マインド・シーカーは停滞ぎみ。下位に目を向けてみるとキャプ翼2、ウィローまたこのあと続々と発売される予定の野球ゲームなどに注目があつまりそうな気配。しかし、ここしばらくは大きな動きはなさそうです。



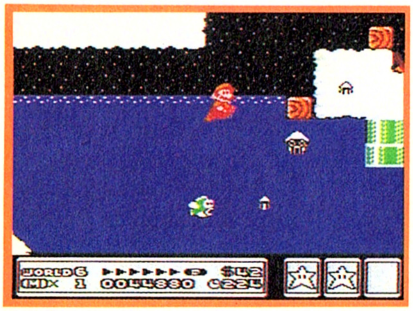
| 順位 | 前回 | タイトル | メーカー | 得点 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ドラゴンクエストⅣ | エニックス | 602 |
| 2 | 3 | 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン | 光栄 | 179 |
| 3 | 2 | ダウンタウン熱血物語 | テクノスジャパン | 173 |
| 4 | 6 | 天地を喰らう | カプコン | 153 |
| 5 | 4 | SDガンダム2 | 新正工業・バンダイ | 76 |
| 6 | 5 | ウィザードリィⅡ | アスキー | 69 |
| 7 | ― | ドラゴンバスターⅡ | ナムコ | 46 |
| 8 | 10 | MOTHER | 任天堂 | 43 |
| 9 | 7 | ドラゴンスピリット | ナムコ | 39 |
| 10 | 8 | ファミコン探偵倶楽部パート2 | 任天堂 | 36 |

| 順位 | 前回 | タイトル | メーカー |
|---|---|---|---|
| 11 | 12 | ホームランナイター | データイースト |
| 12 | ― | ウルティマ～聖者への道～ | ポニーキャニオン |
| 13 | ― | 脱獄 | ケイ・アミューズメントリース |
| 14 | 15 | スーパーマリオブラザーズ3 | 任天堂 |
| 15 | 14 | キャプテン翼2 | テクモ |
| 16 | ― | ベースボールスター | SNK |
| 17 | 17 | マインドシーカー | ナムコ |
| 18 | 19 | Might & Magic | 学研 |
| 19 | 9 | ジーザス | キングレコード |
| 19 | 26 | 激亀忍者伝 | コナミ |
| 21 | ― | ウィロー | カプコン |
| 22 | ― | 明治維新 | ユース |
| 23 | ― | 飛龍の拳3 | カルチャーブレーン |
| 24 | 11 | 本命・競馬シミュレーション | 日本物産 |
| 25 | ― | ホワイトライオン伝説 | ケムコ |
| 26 | 16 | 忍者らホイ！ | アスキー |
| 27 | 20 | テトリス | BPS |
| 27 | ― | ストライダー飛竜 | カプコン |
| 29 | ― | がんばれペナントレース！ | コナミ |
| 30 | ― | オペレーションウルフ | タイトー |

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき１枚につき、１位に３点、２位に２点、３位に１点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

## ●おもちゃ店売れ筋 TOP 10

上位の5位までのタイトルは、前回と同じ顔ぶれでキマリ。「爆笑！　人生劇場」と「アフターバーナー」もさして順位に変動はなし。「ホームランナイター」は前回の「がんペナ」にとってかわってランクインした感じ。するてーと、「ガーフィールド～」と「中嶋悟～」のみ初登場を果たした、てえーことになる。新作の目ぼしいのを追っかけるよりも、定番商品で遊んでおこう的気分が、近頃はハヤリのようである。「ドラバスII」「本命」などの4月下旬の新作、壁を破るか？　（ヒラ坊）



◀再び返り咲いた「スーパーマリオブラザーズ3」。あまり売れ筋に変動がないのは売れてるゲームがすごいのか、それとも他のゲームがダメなのか…？

| 順位 | 前回 | タイトル | メーカー |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | スーパーマリオブラザーズ3 | 任天堂 |
| 2 | 1 | ファミコンジャンプ | 新正工業バンダイ |
| 3 | 5 | ファミリーピンボール | ナムコ |
| 4 | 4 | じゃじゃ丸忍法帳 | ジャレコ |
| 5 | 3 | ファイナルファンタジーII | スクウェア |
| 6 | ― | ホームランナイター | データイースト |
| 7 | 9 | 爆笑！人生劇場 | タイトー |
| 8 | ― | ガーフィールドの一週間 | トーワチキ |
| 9 | ― | 中嶋悟F1ヒーロー | バリエ |
| 10 | 8 | アフターバーナー | サン電子 |

## ●パソコンゲーム TOP 10

日本ファルコムの新作である「スタートレーダー」が、初登場いきなり第1位を獲得しました。このゲームは、いわばシューティング＋AVG。音楽の方は今ひとつですが、難易度も低く、手軽に遊べるようになっています。さて、続いて注目ソフト――というよりは、注目機種というべきでしょう。FM TOWNSのソフトが4つもランクインしました。CD-ROMを内蔵したこのTOWNS、これからのソフト次第では、X68000の強力なライバルになりそうです。我らが「テトリス」は、今回は第8位。健闘しております。　（迫私主税）

| 順位 | 前回 | タイトル | メーカー／機種 |
|---|---|---|---|
| 1 | ― | スタートレーダー | 日本ファルコム／PC－8800シリーズ |
| 2 | 8 | アフターバーナー | CSK総合研究所／FM TOWNS |
| 3 | 3 | 信長の野望　戦国群雄伝 | 光栄／PC－9800／8800シリーズ他 |
| 4 | ― | サイバーシティー | 日本テレネット／FM TOWNS |
| 5 | ― | パックマニア | ナムコット／MSX2 |
| 6 | ― | EVOLUTION | システムサコム／FM TOWNS |
| 7 | ― | インビテーション | データウエスト／FM TOWNS |
| 8 | 4 | テトリス | B.P.S／PC－9800／8800他 |
| 9 | ― | ライトニングバッカス | 日本コンピュータシステム／PC－9800他 |
| 10 | 6 | ラストハルマゲドン | ブレイングレイ／PC－9800／8800他 |



◀今回一位のスタートレーダー。宇宙が舞台の冒険活劇的ゲーム。

## ●アーケードゲーム TOP 5

テーブルタイプに2作、初登場があります。

「ファイティングファンタジー」「ブラストオフ」の2作です。どちらもレトロといえばレトロなゲーム設定ですが、ま、新しい工夫もそれなりに…。

ところで、メガ・ドライブ版では発売延期となってしまった「テトリス」ですが、（4月24日現在）業務用は、大腕を振ってゲームセンターで遊べますので、御安心を。ところで「ウイニングラン」はこれで連続4号トップに。楽々、予選通過といったところか。　（ヒラ坊）

**テーブル型**

| 順位 | 前回 | タイトル | メーカー |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | テトリス | セガ |
| 2 | 2 | レッスルウォー | セガ |
| 3 | ― | ファイティングファンタ | データイースト |
| 4 | ― | ブラストオフ | ナムコ |
| 5 | 4 | 四川省 | アイレム |

**アップライト・コックピット型**

| 順位 | 前回 | タイトル | メーカー |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ウイニングラン | ナムコ |
| 2 | 2 | オペレーション・サンダーボルト | タイトー |
| 3 | 3 | ファイナルラップ | ナムコ |
| 4 | 4 | ターボアウトラン | セガ |
| 5 | ― | パワードリフト | セガ |

●以上の集計は、キディランド（東京　原宿）、奥野かるた店（東京　神田）、近畿トイズバンダリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社、伊勢丹、西武百貨店池袋店、キディランド（大阪　梅田）の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

# FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

ゴールデンウィークまっただなか、みなさんいかがおすごしですか～。ヒマだからファミコンをじっくりやろうと思っている人なら見のがせない「ソフトスクランブル」です。

**5月2日～5月19日発売スケジュール**

| 発売日 | タイトル | メーカー |
|---|---|---|
| 5/2 | 株式道場 | ヘクト |
| 12 | 激亀忍者伝 | コナミ |
| 19 | ベースボールスター | SNK |
| 19 | 天地を喰らう | カプコン |




■ヘクト ■カセット
■発売中
■¥9800

## 株式道場

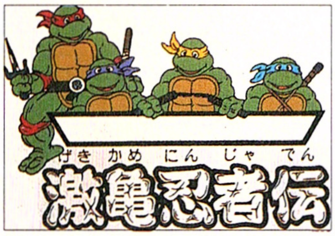
東証銘柄200社の過去3年間のデータを収録している。ゲーム上で指定された10社のデータから今後の株価を予測する異色の株式SLG。

●チャート・出来高で株価がわかるのかい？と聞かれそうだが、マジにわかるんである。チャートを参照する人が多い→群衆心理、と考えれば分かりやすいでしょ。その地の要因もあるけどね。このSLGはそのチャート・出来高を無感情に追えるのがいいわけだ。現実もそうでなければ…。（Tyrell"銀蔵"辻）

●一言でいえば、ゲームというより株式売買の演習のようである。ただ、ひとつ不思議なことがある。ゲームクリアは別にして、ほぼ確実に儲かってしまうのだ。"株って儲かる"と思ってしまう。なんせ過去3年間のデータによる現実の相場なのだから信用できる。実にあぶないゲームなのである。（ハルク）



| | |
|---|---|
| 難易度 | ── |
| 操作性 | ♥♥♡♡♡ |
| グラフィック | ♥♥♡♡♡ |
| 熱中度 | ♥♥♡♡♡ |
| 総合評価 | ♥♥♥♡♡ |



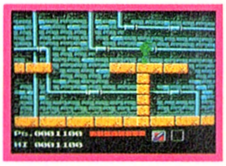

■コナミ ■カセット
■5月12日発売
■¥5800

## 激亀忍者伝

TMNT（ティーンエイジ・ミュータント・ニンジャ・タートルズ）というアメコミのゲーム化作品。4匹の忍者亀(?)が主人公のマルチキャラACG。

●米国向けに開発されたものを日本仕用に直した"逆輸入"ソフト。米国用に開発されただけあって内容はバリバリのアクション。若干難しすぎる懸念はあるが楽しく遊べるぞ。ただこのフジヤマ・ゲーシャ乗りのストーリー、アメリカ人の考えそうな典型的、東洋キャラ亀忍者ってのはいただけないな。（大堀康祐）

●アメリカって、アクションゲームの育ちが良い国って気がする。このゲームの場合、キャラクターが亀忍者、ってコトで、アメリカでウケるための要素はバリバリに盛り込んであるワケね。ところが難しいんだ、これが。まあ、ちょうどハマっちゃうくらいの、ほどよい難しさなんだけどね。（忍者根本）



| | |
|---|---|
| 難易度 | ★★★☆☆ |
| 操作性 | ♥♥♡♡♡ |
| グラフィック | ♥♥♡♡♡ |
| 熱中度 | ♥♥(½)♡♡ |
| 総合評価 | ♥♥(½)♡♡ |




■ソフエル ■カセット
■5月26日発売
■¥5500

## 帰って来た！軍人将棋 なんやそれ!?

3人でしか遊べなかった「軍人将棋」が、これによって1人・2人プレイ可能になった。野球・相撲など5つのワールドで楽しめる。

●本チャンの軍人将棋ってのは2～3回しかやったことなかったんだけど、これはけっこう面白い。見えない相手のコマを、動きや強さでよんで作戦を立てていくってとこがなかなか奥深いんだ。対戦の際のメッセージやアニメ(?)などのアレンジも気がきいてるしね。地味だけどお勧めの1本。（ニョクマム古橋）

●タイトルじゃないけど、軍人将棋って何なんだぁ…って思う人多いハズ。けっこう昔に流行ってたらしいけどね。ゲーム内容は陣取り合戦。自分の持ちゴマをいかにうまく動かして相手の陣地を占領するか、というところにおもしろ味があるんじゃないかな。2Pで遊べるっていうのもポイント高い。（AYU♥）



| | |
|---|---|
| 難易度 | ★★☆☆☆ |
| 操作性 | ♥♡♡♡♡ |
| グラフィック | ♥♡♡♡♡ |
| 熱中度 | ♥(½)♡♡♡ |
| 総合評価 | ♥♥♡♡♡ |



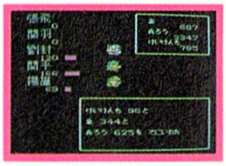

■カプコン ■カセット
■5月19日発売
■¥5900

## 天地を喰らう

人気劇画家、本宮ひろ志が描いた同名タイトルコミックをファミコン化したもの。古代中国を舞台にしたRPG。

●バトルモードにオートとマニュアルの2つがあって、ザコキャラ相手にレベルアップはスピーディなオートモード、武将相手の戦いはマニュアルとうまくバランスがとれている。ウインドウの出し方がちょっとだるい点もあるけど、本宮劇画の雰囲気もけっこう出ていてのめり込めるRPGだ。（RYOII）

●ストーリーであるとか、アラを探せば、文句をつけたい点もあるけれど、ボクは充分に楽しめた。最大の美点は、スピーディーなゲーム展開。オートとマニュアルのバトルモードの使い分けも良くできてるし、様々な武将を使ってのパーティー編成も楽しい。小気味良い(?)RPGってのもあるのです。（ハルク）



| | |
|---|---|
| 難易度 | ★★★☆☆ |
| 操作性 | ♥♥♥(½)♡ |
| グラフィック | ♥♥♥♡♡ |
| 熱中度 | ♥♥♥(½)♡ |
| 総合評価 | ♥♥♥(½)♡ |

●インフォメーション●

# INFORMATION

ゴールデンウィーク、楽しんでますか？　この季節、新緑はまぶしいわ、街は華やいでいるわで気持ちがいいね。それに休みが多いっていうのもウレしいし。というわけで、連休中の必勝本。インフォメーションが始まります。

PRESENT　プレゼント

## おざなりダンジョン



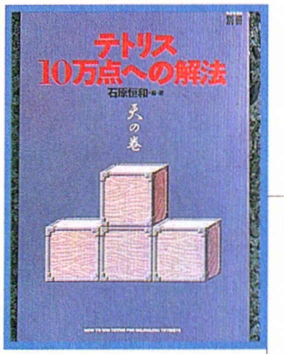

コミックNORAで現在連載中のマンガ「おざなりダンジョン」(こやま基夫）の第1巻が発売された。この「おざなりダンジョン」、RPG風の世界を主人公の女戦士「モカ」が暴れまくるギャグありアクションありの物語。このコミック第1巻をファミコン必勝本読者5人にプレゼントします。

あて先は、〒102 東京都千代田区麴町5－5－5　JICC出版局　ファミコン必勝本「おざなりダンジョンプレゼント係」まで。

5月19日当日消印有効

BOOK　ブック

## テトリス攻略本




「テトリス10万点への解法」
石原　恒和編・著
ペヨトル工房

かつての「スペースインベーダー」のように着実にファンを増やしつづけ、今や爆発的ヒットの兆も見えるパズルゲーム「テトリス」。このロシア生まれのゲームの攻略本がついに出た。その名も「テトリス10万点への解法」石原恒和編・著(ペヨトル工房)。この本は現在、様々な機種で「テトリス」が発売されているが、機種ごと（タイプごと）の攻略法は扱っておらず、「テトリス」全般に共通している部分での攻略が中心なので、この本で基本をおさえておけばどの機種でプレイしてもダイジョーブ。その他にテトリスのプログラマー、ワジム・ゲラシモフ氏やゲームデザイナー、アレクセイ・パージトノフ氏のインタビューもあり、「テトリス」ができるまでの逸話も載っているのだ。テトリスにハマりまくっている人、必読の一冊だ。

VIDEO　ビデオ

## バンダイSVS

「バンダイ スーパービデオセレクション」シリーズから新たに4作がリリースされた。《仮面ライダー② 12ライダー決戦大幹部》《スーパー戦隊① 11戦隊 大集合！栄光のオープニング曲集》《ウルトラビッグファイト⑦ ウルトラマン80 復活怪獣逆襲！》《ウルトラビッグファイト⑧ ウルトラ戦士 主題歌集！》各カラー・モノラルHiFi30分。

日本の特撮技術が生んだ、子供たちのヒーローや人気怪獣が続々登場するこのビデオシリーズ、以前にリリースされている①～⑥巻とも全てデータファイル付き。これでキミも怪獣博士まちがいなし。

税抜き価格　各3100円
税込み価格　各3193円




COMPETITION　コンペ

## 「軍人将棋…」コンペ

ンブレム）が出ます。この勲章に秘められた謎を解き明かした人はゲームソフトに同封されているアンケートハガキの記入欄に答えを明記し、ソフエルに送ると抽選で15名に「24金ゴールドカード（1g）」が当たるというもの。

もう1つのプレゼントは、答えの有無にかかわらず、また答えの正解不正解にもかかわらずアンケートハガキに答えてソフエルに送ってくれた人全員の中から抽選で100名に、「帰って来た！軍人将棋なんやそれ!?」オリジナルテレフォンカードをプレゼントするというもの。開催期間は7月末日までです。

「帰って来た！軍人将棋なんやそれ!?」の発売にともない、ソフエルよりダブルチャンスコンペが開催されます。

これはゲーム中、1つの戦いに勝つ度に、「対戦相手選択画面」上に勲章（エ



ALBUM　アルバム

## コナミレーベル設立

ゲームミュージックが、もはや単なるBGMとしての枠からはみ出してしまうほどの質を持つようになってきた。最近じゃ、サウンドテストモードが設けられたゲームなど数知れぬほど。

そんな中で、以前からゲームミュージックを題材にした音楽ソフトを製作、発表してきたキングレコードが、この度、コナミと協力し、そんなゲーム音楽の分野を開発すべく設立したのが、コナミレーベルである。

このレーベルの第1回ラインナップとして、5月21日に発売される4作品は以下の通り。

アルバム：サンダークロス
アーケード版「サンダークロス」、「沙羅曼蛇」、「グラディウスII」他よりセレクトした27曲を収録。価格はCD￥2843、カセット￥2369(共に税込み)。

CDミニアルバム
：がんばれゴエモン2
FC版BGM16曲のメドレー形式
：ゴーファーの野望
～エピソード2～
MSX版全24曲のオリジナルゲームサウンドトラック。効果音入り。
：F1スピリット/3Dスペシャル
MSX版、2＋版より全23曲で価格は各CD￥1442、カセット￥989(税込み)。




TELEVISION　テレビ

## 〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週金曜日午後6時30分～7時

**5/5** 今回は通常の時間枠外で朝8:35～9:00に放送となるファミッ子大集合。「名人に挑戦は“ロックマン2”。名人は竹内氏。「最新ソフト情報」は“ベースボールスター”。「ファミッ子攻略塾」はコナミの“がんばれペナントレース”。

**5/12** 今回の「名人に挑戦」はタイトーの“オペレーションウルフ”。登場する名人は服部氏。「最新ソフト情報」はSNKの“ベースボールスター”。「攻略塾」は“がんペナ”。(5／5、5／12とも、放送内容変更の可能性アリ。)

●INTERVIEW

# ファミコンRPG『MOTHER』の生みの親 糸井重里が語る




あの天才コピーライターがゲーム製作に乗り出したら、いったいどんなモノができあがるのか？——待つこと2年。糸井さんはボクたちの莫大な期待に、最良のカタチで応えてくれた。『MOTHER』という作品をもって。そこで今週は、作者である糸井さん本人にRPGのこと、『MOTHER』のこと、エイプのことなど誰もが知りたい秘密についてインタビューを試みた。糸井さんの頭の中には何があるのか!?　お母さん教えて!!



MOTHER
■任天堂■7月発売予定
■6,500円(予価・税込み)■カセット

## ◉失われた物語性がゲームにはある!!◉

**——まず、今回糸井さんは初めてゲームを作りましたよね。それもファミコンの本家である任天堂で。それは「もしも自分がゲームを作るならば任天堂で作ろう」と考えていたからですか？**

糸井　イヤ、そうではないです。『MOTHER』の企画そのものは2年前からあったんだけど、その頃は「僕のゲームをどこかで作らせてもらえないかなァ」くらいにしか考えてなくて。それで友だちに電話して「こういうゲームがあったら面白いと思わない？」なんて言ってたんです。そこに、たまたま任天堂の方から別の用事で呼ばれまして、「これはチャンスだ!!」とばかりに企画書を抱いて行ったわけです。だから、結果的に任天堂でゲームを作ることができたのは、まったくの偶然です（笑)。



**——糸井さんは過去に小説をいくつか書いていらっしゃいますが、RPGというのも一種の物語だと思うんです。物語を作るうえで、小説とゲームとの違いみたいなものはありましたか？**

糸井　小説は物語をすべて活字で進めていくでしょ。ゲームの場合は文字情報にプラス、映像が付くんだけど、その言葉の持っている比重はゲームの方が極端に高いですね。例えば「あらま!?」という驚きを表現するにしても、小説ならナゼ驚いたのかその理由を何ページ使って表現してもいいけれど、ゲームではそうはいかないんです。「あらま!?」という驚きのひと言を効果的に見せるための、舞台を整えてやらなくちゃいけないんですね。それはなんでかというと、ゲームにはゲームであるための制約が多いからなんです。





**——それはゲーム的な制約という意味で？**

糸井　そう。だけど、ゲームっていうのは制約が多いからこそ、小説などではすでに失われてしまった物語性が、取り返せるんだ。だってホラ、ゲームで敵に囲まれたり謎を解いたりするのって、なんの説明もいらないで、直接うれしかったり恐ろしかったりするでしょ。そういうコトができる有難さは、ゲームならでは。プレイヤーが主人公の気持ちになって体験してくれるからね。僕が『MOTHER』を「小説より映画より夢中になれるRPGです」って言うのは、そういうこと。



**——糸井さんはRPG以外では、野球やモノポリーの大ファンとして有名ですが、それをファミコン化するなんてことは？**

糸井　しようと思ったし、モノポリーについては今もファミコン化を考えてます。ただ、せっかくのいいアイデアをセコく表現してるのが多いでしょ？　僕が今それをやって、マネだと思われてもナンだしねェ（笑)。



### 糸井重里 PROFILE

●1948年生まれ。群馬県前橋市出身。コピーライター。1975年東京コピーライターズクラブ新人賞。1979年東京糸井重里事務所設立。1982年東京コピーライターズクラブ賞、以後多数受賞。おもな作品は、『わたしの好きな人は、いつもウェルジンをはいている』(WELDGIN)、『くたばれ、J・プレス』(オンワード樫山)、『さよならペンギン』(すばる書房)、『情熱のペンギンごはん』(情報センター出版局)、『ロマンチックが、したいなぁ』(サントリー・

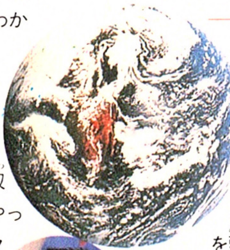



## ●現代の感情で主人公を動かせるんだ●

**――それでは『MOTHER』についてですが、RPGとしてドラマを作るうえで、中世と現代ではかなり違いが出てくると思うのですが…？**



糸井　現代劇にすると人間がね、今の人間の感情で動かせるんです。つまり、中世ヨーロッパの世界っていうのは、主人公が王様に忠誠を尽くしているからこそ戦いに出るわけだし、王様も主人公を暖かく迎え入れる。ところが今の時代ではそんなものはないわけだから、子供が外をうろうろしてたらオトナはバカにするでしょ。家出少年じゃないかと思うわけ。いいかえると、現代劇はゲームをスタートした直後は負(マイナス)であって、正（プラス）じゃないの。中世モノのゲームは0からスタートして、プラスになってゆくけど、僕のゲームは0以下からしかスタートできない。そこをわかるかどうかで、ゲームは全然違うんです。



**――すると『MOTHER』はマイナスから始まり、0に近付いていくゲームである、と。**

糸井　そうです。だから町の人にしても、主人公に対して見下して話してくる奴が多いんです。「ガキンチョが何やってんだ!?」みたいなところからスタートして、それでも子供は子供なりに成長してゆく。そのへんのいらだちはゲームをやってる人と同じにできている。そういうコンセプトはゲームの世界じゃなく、他の世界からの発想ですよね。



# プラスされてゆくのではなく、マイナスからゼロへ向かうゲームです。



**――現代を舞台にすることで、ストーリー作りに無理が出てきたりすることもあったと思うんですけど？**

糸井　そうなんですよね。不思議なことが起こらなきゃゲームにならないし。でも、そこで「マジカント国」(写真Ⓐ)を発想することができたから、現代劇のファンタジーが成立したんです。そこはまだ魔法が生きている国だから、不条理なことはみんなマジカントで済ませられる。それがなかったら、このゲームは完成しなかった。で、それが発想できたから『MOTHER』は勝った、と。

**――でも「何が起こっても不思議ではない国」の存在は、ズルイやり方なんじゃないかと思うのですが…。**

糸井　と思うでしょ？　それはネ、「マジカントはあった方が面白い」ってことが最後にわかります。だいいち宇宙から敵が攻めて来るってこと自体、そもそもズルイんだから(笑)。

**――武器やアイテムなども、現代を舞台にしたことでかなり苦労しませんでしたか？**

糸井　現代で、しかも子供が持てる武器なんて限られてくるからね。バットを持たせるくらいしかないんですよ（写真Ⓑ）。でもバットで敵を殴るっていうのは、その光景を頭に浮かべると陰惨だからね。戦っているイメージを呼び起こしたくないんだ。戦闘なのに、イメージを与えないでくれっていうのは矛盾している。それと、バットにランク付けもできない。木製バット・コルクバット・金属バットなんてやっても、陰惨さが増すだけだし。特に金属バットはアブナイよね(笑)。

**――それは解決できましたか？**

糸井　しました。つまり、それは言葉で解決できるんです。例えば最初に手に入れるのは「ボロのバット」、次が「普通のバット」、そして「いいバット」「最高のバット」となる。ボロ・普通・いい・最高といったランクの付け方によって、バットの意味をなくしてしまうんです。より強力なバットが欲しいんじゃなくて、単に「いいもの」が欲しいという。

**――バットという言葉を使いながら、バットを消してしまったわけですね。**



糸井　そう。そのへんの技は、やっぱり僕にしかできないっていう自信がありました。だからねェ、会話や名前だけじゃなくてゲームの中に出てくる言葉はホント隅ずみまで気をつかいましたよ。戦闘シーンでいろんな敵が出るでしょ？　で、普通はどれを倒しても同じように「○○を倒した」という。でも『MOTHER』では、ゾンビだと「土にかえった」、動物だと「おとなしくなった」、ロボットだと「破壊された」、人間だと「我にかえった」なんです。そういう細かいところを流用しないで作るというのに、ずいぶんとこだわりましたね。それが僕の持つ力をあらわす部分ですから。





Ⓐマジカント国を設定したことで現代劇が可能になった！「何が起こっても不思議じゃない国があるなんてズルイ!!　って怒ってる人ほど楽しめると思うよ(笑)」




Ⓑ「男の子はスポーツ用具店でバットを買うわけですけど、じゃあ女の子の武器は何か？　実はフライパンなんですね。やっぱりこれもボロ、普通、いい…ときて最後は、とびっきりのフライパン!!(笑)」





Ⓒモンスターは、すべて糸井さん本人が命名。「要するにRPGにありがちな、『指輪物語』から取って付けることをしたくなかったんです。しいて挙げるとすれば「ガーゴイラ」くらいじゃないでしょうかねェ…」

ウイスキー)、『君に、クラクラ』(カネボウ化粧品)、『僕の君は世界一』(パルコ)、『夢で会いましょう』(冬樹社・共著)

# ◉スピルバーグも同じこと考えてた!!◉

——これは『MOTHER』のタイトルロゴを見て感じたんですが、地球をデザインした上に"母"という名前を乗せていますね。これはまさしく、地球は生命の母であるといったような…ズバリ、このゲームのテーマとなるのは"地球史"なのではないか!? と思うのですが、そのへんどうでしょう？

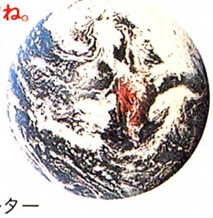


糸井　ウッ!!　そう突っ込まれるとどう答えていいのか(笑)。

——それで発表記者会見のときにわかってしまったんですけど、このゲームの発想の元には映画『2001年宇宙の旅』が、イメージされているハズだと。

糸井　それは100％当たりです。『2001年——』がなければあのロゴデザインは生まれなかったし、エイプという会社も考えなかったかもしれない。

——『2001年——』は違いますが、糸井さんはS・スピルバーグ監督の大ファンだそうですね。そこでスピルバーグ映画の『MOTHER』への影響を考えてみたんです(写真Ⓓ)。まずは『ポルターガイスト』、これはゲームのオープニングで使ってますね。



糸井　うん、それはモロに。『ポルターガイスト』をビデオでボヤッと観てるときに、ここからスタートさせようと思った。物語の導入はコレだ！　っと。

——『未知との遭遇』。これは異星人との接触ということもありますが、音楽の使い方に秘密があるんじゃないかと思ったんです。記者会見のときにも「このゲームは音楽が非常にゲーム展開に意味を持つ」という理由で、音楽を聞かせていただけなかったわけですしね。

糸井　そのへんは今の段階ではハッキリいえないけど、半分は当たりというところですかね。まあ、それは皆、わかっちゃっただろうなーと思う。



——敵キャラクターの中に「マッドトラック」っていますよね。深読みしすぎかもしれないですけど、あれは『激突！』なんじゃないかと思うんですけど…？

糸井　そうかぁ『激突！』か!!　イヤ、それは気がつかなかったな。まったくの偶然ですねェ(笑)。あのねえ、映画とは関係ないんですけど、『タリスマン』という小説を読んだんです。で、みんないいこと考えてるなと思いましたよ。その小説にもマジカントみたいなアナザーワールドがあって、そこへいくと自分はある存在で、行ったり来たりするという話なんだけど。これが面白くって。「これをなんとかゲームにしたいな」と思ってさ、原作の版権を取ろうと新潮社に問い合わせたら、すでにスピルバーグ監督が映画化権を持ってた(笑)。

——似たようなこと考えてるんですね。

糸井　そう。で、『タリスマン』にウルフという泣かせる奴が出てくるんだけど、『MOTHER』では似てるけど、もっと泣ける奴が出てきますよ。

——そのへんが「MOTHERは泣けるゲームです」という発言に結び付くわけですね。糸井さんが『タリスマン』を読んだのは『MOTHER』を作ったあとなんですか？

糸井　あとです。そうしたら似たようなアイデアがいっぱい出てきてて困っちゃってね。「糸井は『タリスマン』のマネをした！」と思われるんじゃないかとか。でも、たとえ似てても僕が独自に考えたモノは、それはそれで大切にしようと思うから、そのまま残しました。ある意味では僕のほうがうまく使ってるところもありますよ。思わず涙を誘うようなウルフマンの存在にしても、僕のほうはゲームだから文学性はない。けど、「ああ、こういう風になるのか！」って、けっこうビックリするやり方をしてるんで、両方見較べると面白いですね。本当はハッキリいいたいんだけど、半分は隠しネタだから教えられない(笑)



——じゃあ、ゲームをプレイするまでのお楽しみにしておきましょう。ところで糸井さんはスピルバーグ監督のどんなところが好きなんです？

糸井　存在の仕方ですね。つまり僕は映画作品のファンではなくて、人物としての監督が好きなんです。スピルバーグ作品だって、駄作はムチャクチャ駄作ですからね。彼が総指揮をした『東8番街の奇跡』もつまんなかったし。でも、たったひとつのアイデアで映画を一本撮ってしまうのはスゴイよね。これはゲームでいえばディスクシステムに使えるよ。『東8番街——』みたいなシンプルな作品をゲームにしても、500円で書き換えられるなら安いもんでしょ？いずれはそういうのも手掛けてみたいね。

---

良質のゲームにも似た面白さ

## 『タリスマン』

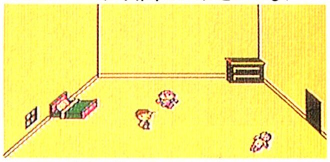


スティヴン・キング／ピーター・ストラウブ

イギリスを代表するふたりの怪奇作家S・キングとP・ストラウブが、ワープロでやりとりをしながら共作したという、ファンタジー巨編。お互いのアイデアが複雑にからみ合う物語展開は、まるでゲームのよう！本作品中に登場する"ウルフ"と非常に似た設定のキャラクターが『MOTHER』にも出てくるらしいぞ。これは要チェック!!（新潮文庫刊）

---

## スピルバーグ映画のエッセンスも！



Ⓓ「日常が敵になってしまうポルターガイスト現象って、カッコイイなァって思って。それで、まだゲームシステムも作ってないときだったから、それこそ道がウネってたり、地割れが起きたり…なんてことも考えていたんですよ」





▶スピルバーグのデビュー作『激突！』('72)。マザーでは道を横切ったりすると出現するのか!?



◀あっ、糸井さんだ!!「違いますっ。これはゾンビもどきです。子供が夜中にお墓で遊んでると襲ってきますよ」

---

## 『2001年宇宙の旅』

スタンリー・キューブリック監督作品



S・キューブリック監督の代表作。人類の歴史の始まりともいえるオープニングから、物語は一気に宇宙時代へと突入してゆく。類人猿、骨を道具として使う文明、地球という名の巨大な生命体、宇宙船。『MOTHER』と共通性のありそうなテーマが、あちこちに散りばめられている！　糸井さんが『MOTHER』をキッカケとしてエイプという会社を作ったのも、この映画があったからなのだ。

『がんばった人には、NCAA.』(サントリー)、『じぶん、新発見』(西武)、『TOKIO』(歌・沢田研二)、『私は嘘が嫌いだ』(話の特集刊)、『不思議、大好き』(西武)、『インテリげんちゃんの夏休み』



## ◉ 皿の上に何を乗せるかが問題ですね ◉

——少しシステムの話になりますが、フィールドを移動するシーンが『ドラゴンクエスト』のように上空から見おろすタイプではなく、横から見た景色(写真Ⓔ)になってますよね。あれには何か理由があったんですか？

糸井　あれじゃなくてもいーな、と思ったの。そうしたらプログラムのスタッフが「いいのがあるんですよ糸井さん。やりたくてもやれなかったことなんですけど」って。それで「できるかね？」「できるハズです」と。それで実現したの。移動シーンに限らず、そういうスタッフとのチームワークで生まれたアイデアも多いですよ。

——『ドラゴンクエスト』のルーラみたいに、瞬間移動の方法はありますか？

糸井　もちろんです。これまた、いいのがあるんです。まあ『MOTHER』は魔法じゃなくてPSI(超能力)だから、テレポーションに決まってるんだけど。楽しいよォ。

——移動するためのグラフィックが楽しいんですか？

糸井　そんなスタティックなものじゃない。ようするに、テレポーションの部分だけがこのゲームで唯一のアクションゲームになっている。

——するとテレポーションに失敗することも、ある？

糸井　ある(笑)。失敗しようと思えば失敗できる。でも、とにかくそこが面白いところなんです。凝り始めるとどんどんハイテクニックで面白くできたりするから。早く実物を見せたいですね。テレポーションのアイデアで100点満点とすると、このアイデアは100点いったと思う。

——楽しみですね。それからもうひとつ、これはどうしても聞いておきたかったんですが、敵キャラクターの中にロボットが何体かいますよね。で、宇宙人が攻めてくるんだから不思議はないんです



# いいゲームシステムは古典になっていく。

けど、ゲーム前半に登場する敵はどれも怪物なのではなく、宇宙人に操られたモノばかりでしょ。ナゼ宇宙人は自分たち自身が攻めてこないのか？　そして宇宙人のキャラクターがあるということは登場するハズなんですが、もしかするとそれは地球上に宇宙人が降り立つのではなくて、主人公たちが宇宙へ出陣していくのではないか？　そんなことを考えたんです。



糸井　面白いなァ、こういう質問(笑)。でも近いセンをいってますね。僕がいくつか考えていたパターンのひとつには、そんなのもありました。

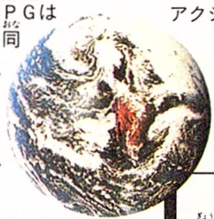
——もしも地球の外に出るとすれば『MOTHER』というタイトルから連想して、宇宙船地球号という考え方が出てくる。つまり地球を動かして宇宙人のいる星まで乗り込んでしまうとか。

糸井　候補としては、ある。今回はそこまでやらないけど、パート2を作るときに使えるよね。僕の頭の中でいろいろ考えてたうちの、ひとつのアイデアです。ひょっとするとそうなる可能性もある。いや〜、こういうことを話し合えるのって嬉しいな(笑)。当たってもハズレても楽しい。



——こちらこそ。いろいろ面白いお話が聞けて、待つ楽しみが増えました。糸井さんを知る人たちのあいだでは「あの糸井重里が作るRPGだから、シナリオが面白いのは当たり前。問題はゲームシステムをどうするかだね」なんていっていたんです。

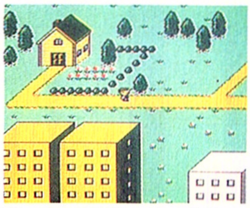
糸井　弱ったな(笑)。弱りましたね。まあ僕の場合は任天堂の宮本さんが加わってくれたことが、かなり大きかったと思います。宮本さんは『MOTHER』をRPGでやることに、ずうっと悩んでたんです。で、ある日「糸井さんわかりましたよ。RPGはアクションゲームなんかと同じで、FCというメディアの中のもうひとつのメディアなんですね。問題はそこに何を乗せるかなんですよ」っていってきて。



——すぎやまこういち先生も「RPGの大枠はもう変わらない」といってますよね。

糸井　そう。いいゲームシステムは古典になるんです！

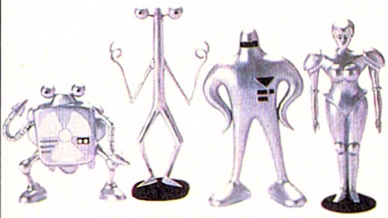
(取材・構成／とみさわ昭仁)



Ⓔ ナナメ上空から見た画面にすることで、世界の立体感がグーンと増した。「こういう画面効果のせいで入れられたイベントも、たくさんありますよ。のぞき男とか…」



▲動物園やカナリア村など、音楽やBGMに関係のありそうなイベントも盛りだくさん。カナリア村では鳥たちが唄を忘れてしまっているとか。カナリアの唄が何かのヒントに!?



▲どれもユニークなスタイルをした宇宙人たち。恐ろしいというよりは楽しそうな奴だ。デザインは南伸坊氏。

## 若いゲームデザイナーを育てていきたい!!

5年先輩がいないこの業界を「素敵」だと、糸井さんはいう。

「たとえ失敗したとしても、その失敗をいい空振りだったな、といい合える可能性があるでしょ？　小姑のいない世界って好きよ(笑)。ただ、このままじゃダメなんですよね。若くて能力のある人がゲームを作れるような環境が整ってないから。それで僕は〝APE〟(類人猿)という会社を作ったんです。そういう人たちに門戸を開くための。エイプという名前にしたのは、やはり『2001年——』からの影響です。コンピュータを類人猿、つまり人間以下にしておきたいから。やっぱりホモサピエンスの方が機械よりエライんですから(笑)」



▲㈱APEの看板。骨と猿で構成されたデザイン。

(新潮文庫)、『くうねるあそぶ』(日産自動車)、そして…『MOTHER』!!

# Dragon Quest IV

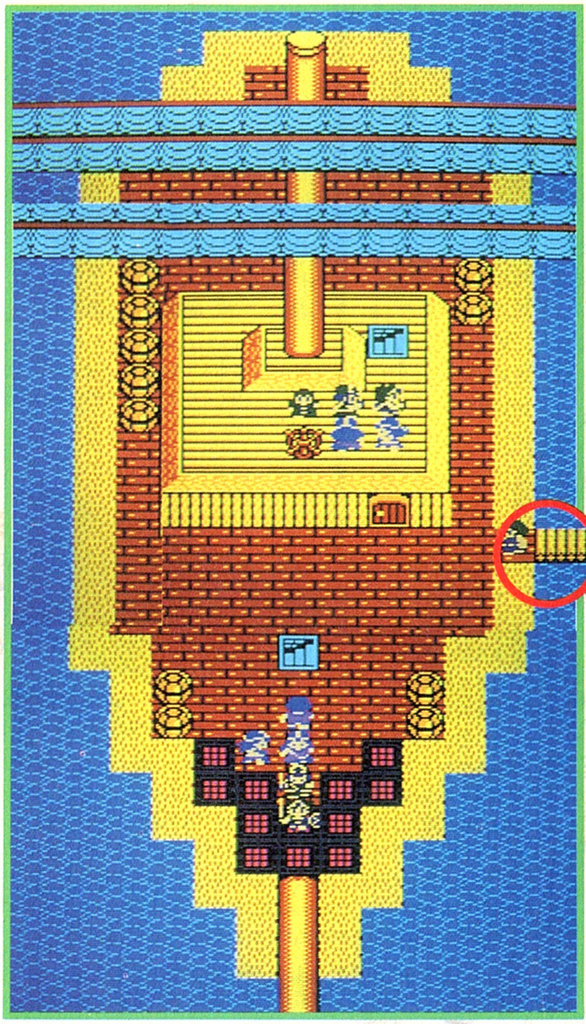
ドラゴンクエスト

## 導かれし者たち

ドラクエⅣに登場する3種類の乗りものには、本来の役割のほかにもイロイロと隠された秘密がある！ということで今回の特集では、馬車・船・気球に隠された秘密に徹底的に迫ってしまうのだ!!

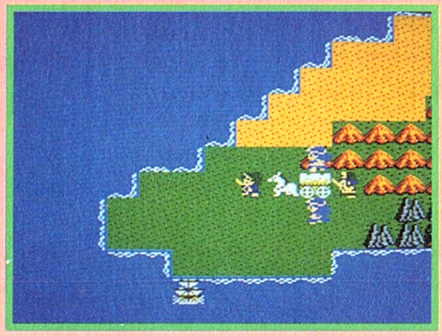
## DQⅣの移動システムには秘密がいっぱい！

### 船の内部が探険できる



コラコラ、マストに登るんじゃない！　はたして、これは開発中のROMだからこそできた芸当なのか、それともホントに登ることができるのか、ナゾである。

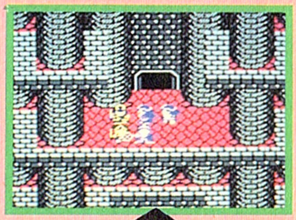
### 普段は馬車に乗ったままでOK



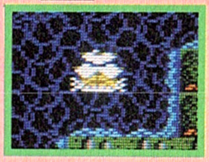
➡移動に使うときは、馬車ごと船に乗り込むことができるのだ。まるでカーフェリーみたい。よっぽどデッカイ船なんだね

船といえば、広い海を旅するためになくてはならない乗りものだよね。今までのドラクエに登場してきた船は、その役割だけを忠実に果たしてきた。Ⅲの幽霊船は別にして、つねに乗りものとしてだけ使われてきたわけね。ところが、Ⅳではちょっとばかり様子が違うようなのだ。なぜなら、今回は船自体にも、楽しいイベントがもり込まれているという話があるからだ。そのイベントにからんでいるのか、船の内部はちゃんと探険できるようになっている。船の中を自由に歩けちゃうわけ。奥の方には、何やら秘密が隠されているような気がするね。船を手にいれることに関係あるのかもしれない。まぁ、第5章のイベントであることは間違いなさそうだね。

### 船でダンジョンに突入



IN



➡ダンジョンにだって入れちゃう。船でしかいけない町なんかもあるぞ

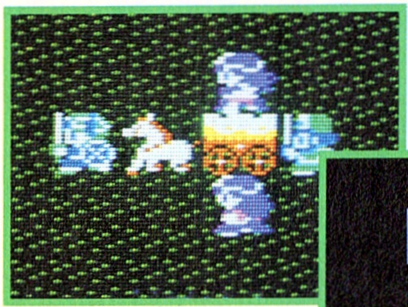
### ここから乗りこむのだ

船の中を探険するときは、船着き場から渡されたこの板の上を通って、歩いて乗り込むことになる。さすがにこの時ばかりは馬車から降りなきゃいけない。

## 馬車の中にも隠された秘密が！

馬車については、ズイブンと多くの情報が今までに発表されてきたよね。みんなもう耳タコだろうから、ここで改めて説明しようとは思わない。ただ、今までの情報だけで、馬車の全貌が明らかになったとは思ってほしくないのだ。まだまだ馬車にはイロんな秘密が隠されてるってことね。

以前に「馬車は動くルイーダの酒場」なんていい方をしたけど、実はそれだけじゃなかったのだ。馬車は、「動く預かり所」にもなる、という話がある。いったいどういうことかというと、馬車の中にアイテムや武器・防具をしまっておけるってことなのだ。まだ、はっきりとわかってることじゃなくて、あくまでも仮定の話なんだけど。まぁ半分は、そうなってほしいなって希望でもあるわけね。それにしても、馬車が預かり所みたいな役割を果たしてくれれば、とっても便利だと思うんだけどな。どんなもんでしょ。

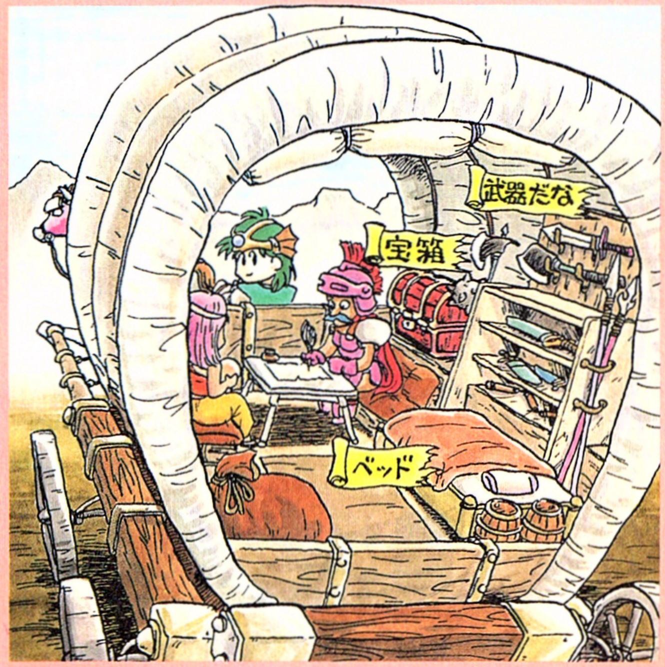


←パーティーが全滅しちゃっても、パトリシアが町の近くまで馬車を引っ張っていってくれる！　でも、そこから先はどうすりゃいいんだ？




➡IIIの預かり所には、最高で120個のアイテムが預けられたけど、IVの馬車には何個しまっておけるんだろうね（画面写真はドラクエIIIのものです）

## 馬車の中ってこんな感じ？

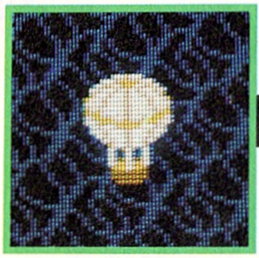


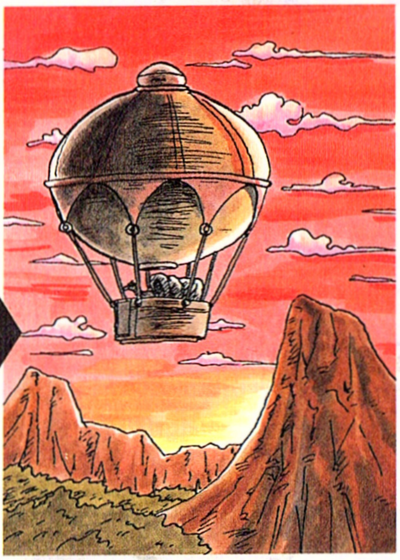

武器だな―馬車の中にいる人の武器をしまっておくところ。使わない武器もしまえるのかな。宝箱―手にいれたアイテムなんかをしまっておく箱なのだ。座席・ベッド―ここで休んでＨＰを回復させるわけね。

## 気球に隠されたナゾとは？

船や馬車でさえ秘密が隠されていたんだから、気球に隠されていないわけがない！　きっとみんなもそう思ってるんじゃないのかな。まぁ、その通りといえばその通りなんだけど、まだそれがどんな秘密なのかということまではわかっていないのだ。ただ、気球にからんだ重大なイベントがあることと、今までのドラクエでは考えられなかったような秘密が気球には隠されていること、この2点は明らかになっている。これ以上のことは、実際にプレイしたときのお楽しみってとこでしょう。ゲームを始めても、そう簡単に手に入るもんじゃないだろうけどね。

### 移動がラクチン





⬆険しい山や、川なんかの障害もなんのその。気球に乗ればラクラク飛びこえて行くことができちゃう!!

### 馬車ごと乗りこむことができる!?



←画面写真で見ると気球って小さいけど、ホントはとっても大きいんだぞ。なんたって馬車をまるごと乗せて、空を飛べるんだもんね

## それでも基本は徒歩なのだ

ここに登場してきた、馬車・船・気球の３種類の乗りものは、基本的に第５章が主な活躍の場になるわけだね。ということは、第４章までの各シナリオでは、やっぱり徒歩が主な移動手段になるってことだ。移動の基本は徒歩だけど、今まで通りに〝ルーラ〟や〝キメラのつばさ〟なんかがあるからそんなに不便じゃない。徒歩でこそ、冒険の楽しみが味わえるってもんだ。



⬆さすがに徒歩で海を渡ることはできないよな。第４章までは、他の大陸に渡ることはなのかな？

# ドラゴンクエストⅣ・最大の焦点!!

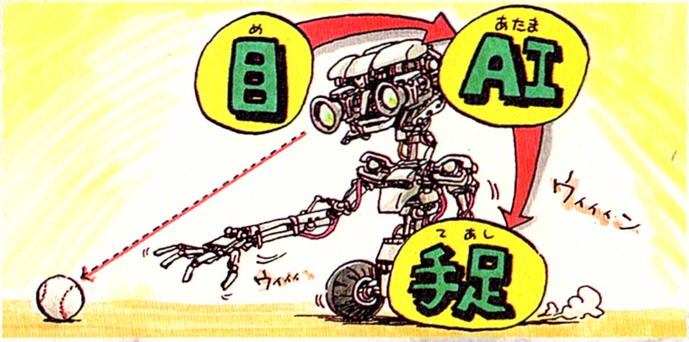
# 戦闘のキーポイント AI(人工知能)について学ぼう

ロボットについては自称スペシャリストのベクトル山田が、AIをわかりやすく説明してくれるぞ。AIのいろんな謎・ドラクエⅣでのAIの仕組み等、他誌では読めないことばかり！

## ★AIって何だろな？

こんにちは、ベクトル山田です。ドラクエⅣにAIが盛り込まれるということでずいぶん話題になってますね。「自分の意志で行動する」とか「戦えば戦うほど強くなる」だとか。こう言われると、AIってとてもすごくて、とうてい理解できないように思ってしまいます。そんな人のために、AIとは何かを説明しましょう。

AIはもともとロボットの分野で研究されてきました。現実の生活で働けるロボットを作ろうとすると、まず『手足』と『目』が必要です。足といってもタイヤなども含みます。手足と目については、1960年頃から研究が進んでいて、かなり高度なものができています。そして、目で得られた情報を処理し、手足を動かす『脳』のようなものとして『AI（人工知能）』が、最近研究されだしたのです。




例えば、ロボットにボールを運ばせる場合『ボールをつかんで、1m持ち上げて、3m前に、1m右に動いて、ボールをはなせ』なんていう風に今までは命令してました。しかし、AI装備のロボットなら『ボールを机に運べ』という命令ですむわけです。もちろん1m右とかの情報は、AIが計算しています。ただし、その計算方法自体は、人間があらかじめ考えておいたもので、AIはそれに従うだけです。つまりAIは、決して自身で考えるわけではなく、それを作った人間の思考形式・計算方法を忠実に実行するだけの『人工』知能なのです。

### ベクトル山田



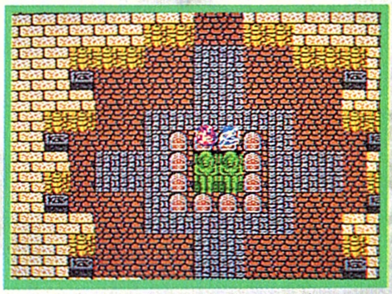
東京大学産業機械工学科4年生という異色の肩書きを持つゲーマー。今年は卒論で、ロボット・人工知能について研究をするそうである。

## ★ファミコンの記憶機能

話をファミコンに移しましょう。ドラクエⅣのAIの話の前に、ちょっとファミコンの『記憶』について触れておきます。

知っている人も多いと思いますが、ファミコンには『RAM』と『ROM』があります。RAMもROMも、ゲームをするための作業の手順や情報が書いてある説明書のようなものです。ファミコンはそれに従って、海や山等のグラフィックを表示したり、画面をスクロールさせたりします。が、ROMの方は、万年筆で書いた説明書のようなもので、読むことはできても、書きかえることはできません。逆にRAMは鉛筆で書いた説明書のようなもので、内容を消したり書きかえたりできます。おもちゃ屋で買ってくるゲームのカセットは、ROMが入っていて、RAMはファミコン本体に少しあるだけです。

で『記憶』の話なんですが、記憶は、書きこみのできるRAMでしかできません。ラゴスに鍵をもらったとか、いかづちの杖を持っているかなどの情報はすべてRAMに記憶されます。ところが電源を切ると、RAMの内容は消えてしまいます。ゲームの続きをやろうと思ったら、RAMにパスワードという方法で、記憶を復活させなければいけないわけです。もちろん最近は、ゲームカセットの中にもRAMが入っていて、バッテリーでRAMの記憶を消さないようにできるゲームが増えています。



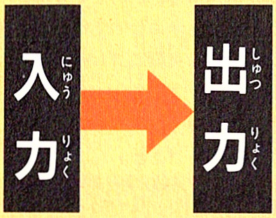
⬆ドラクエⅢの宝箱は、1度開けたら開きっぱなしになり、そこから同じ宝物は取れない。数十個ある宝箱の情報をそれぞれ記憶しているからだ

ファミコンのRAMは小さいので、あまりたくさんのことは記憶できません。RPGのように、特に情報の多いゲームでは、RAMの節約のため、不必要なことは記憶しません。マップ画面で、右に2歩進んで下に1歩進んだらスライムがでてきたとか、1ターン目はベギラマで、2ターン目にホイミを使ったとかは、RAMには書きこまれないことになります。

さて、ドラクエⅣのAIの戦闘に話を戻しましょう。モンスターに出会うと、AIがそのモンスターに効果的だと考えられる攻撃をします。ここが問題!! もし、戦闘シーンの内容を従来通りRAMに記憶させなかったらどうでしょう。AIが最適だと思った攻撃が失敗であっても、そのことは記憶されないわけですから、ずっと同じ失敗を繰り返すことになってしまいますね。結果はまったく無視して、最適と判断した入力を続けるのをオープンループと言いますが、このような落とし穴があるわけです。

### オープンループ

対象について最良だと思われる入力を実行して、出力は無視するルーチン。







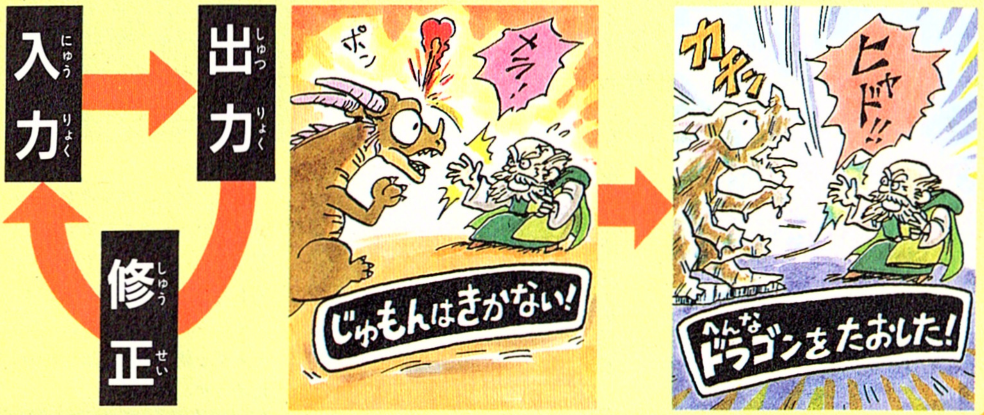
オープンループの怖いところは、もし出力が間違っていても、ずっと同じ入力をし続けることだ。

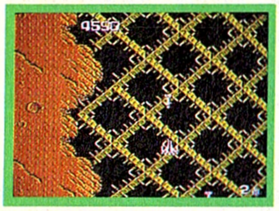
# ★学んでいくAIとドラクエⅣ

オープンループの欠点を直したのが、クローズドループです。最適だと思われる入力をしても、その結果によっては入力を修正していくシステムがクローズドループです。失敗しても、それを次の成功に結びつけていく……ロボットの分野では、この機能を学習機能と呼んでいます。あたかもＡＩが学んでいくように見えるからです。

ファミコン界でいうＡＩは、主にこの学習機能つきのものを言うようです。ドラクエⅣも例外ではありません。ただ、クローズドループとはちょっと違います。何種類かの入力をしてみて、最良のものを選ぶのです。具体的に言いましょう。まず、見知らぬモンスターに出会ったとします。すると、ＡＩつきのキャラは『たたかう』とか『じゅもん』とか、いくつかのコマンドを自分で試してみます。途中でモンスターをやっつけてしまったときには、次に同じモンスターに出会ったときに、続きをします。この間、従来とは違い、入力したコマンドと結果をすべて記憶しておいて、各結果を比べてみて最良のコマンドを選ぶわけです。もちろん、モンスターは100種類以上もいるので、かなりの記憶量が必要となります。

**クローズドループ** 基本はオープンループで、最良と思われる入力を実行するが、出力が芳しくない場合はその入力を修正し、その繰り返しによって最良の入力を選ぶ方式。



←ＡＩ搭載ザナックは、プレイヤーの動きを記憶する

したがって、ＲＡＭの節約は一層難しくなり、ゲームカセットにもかなりのＲＡＭを入れなければならないでしょう。学習機能つきＡＩとファミコンの記憶量とは、このように密接に関係してくるんですね。

最良のコマンドを選ぶといっても、簡単なことではありません。何が最良かの基準がいろいろあるからです。ＭＰをたくさん消費しても早いターンで倒せればいいとか、ターン数はかかってもいいから安全に倒せればいいとか、ＭＰを使わずに倒せればいいとか。場合によって、最良の基準がわかれてしまいます。その問題を解決したのが、御存じ『さくせん』コマンドなのです。『ガンガンいこうぜ』を選べば、ＨＰやＭＰに関係なく早いターンでモンスターを倒すことを最良とし『いのちをだいじに』では、ＨＰがあまり少なくならないように戦うことを最良とするコマンドを、ＡＩが選んでいくことになります。

⬇6種類程度の入力コマンドと結果ダメージを覚えておき、最適な入力を選ぶ!!




ということで、ＡＩについての説明は終わります。だいたいわかっていただけたでしょうか。それにしてもドラクエⅣは楽しみですね。ではでは！




# 読者参加の誌上RPGを開催！

## みんなのハガキがつくるドラクエの世界

発売日も決まらぬままに、ドラクエⅣの発表があってから早くも半年がたとうとしています。みなさんいかがおすごしでしょうか？ 当初7月下旬と思われていた発売は、どうやら9月から10月頃になりそうな気配。イライラしながら、待っていてもしょうがありません。こうなったら開き直って、ドラクエⅣの発売日までオモシロおかしく過ごそうじゃないですか。

というわけで当ドラクエ・コーナーも、発売日までヒマを持てあまし気味のドラクエファンのために、さらにパワーアップしてお送りするつもりです。まずはその手始めとして、読者のみんなが参加する誌上RPGを開催したいと思います。詳しい応募方法なんかは、次号の当コーナーで発表しますので、お見逃しなく。できるだけ多くの読者の参加をお待ちしています。今のうちから、第1章のストーリーを自分なりに想像しておくと、イイかもしんない。




参加お待ちしてます！

ドラゴンクエストを考察する

# 続・DQのシステムの意図は？

前回は、ドラクエⅣにおける「あらかじめ用意されたキャラクター」が、テーブルトークRPGの「役割」に相当すると推測した。今回も、その続き。キャラクターを、より人間らしく――ドラクエⅣのオート・バトルの意図がそこにあると思う理由を書こう。

文／手塚一郎



## キャラクターだって生きているのだ

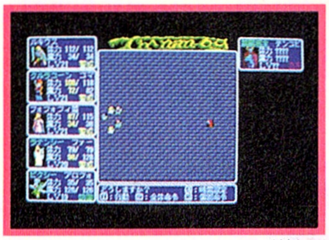
ゲームに限らず、ドラマを創るのは、それを演じる者たちのキャラクター性を無くしては不可能だと思う。

つまりは、キャラクターが、誰でも良いということではないわけだ。それは、RPGを「物語」として捉える時に重要視される。

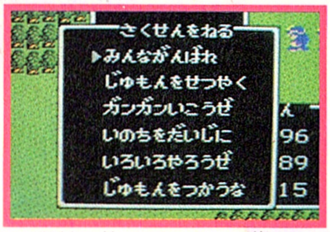
物語をおもしろくするには、登場人物がおもしろくなければいけないのではないだろうか。

「物語」は、そこに登場する人物により、おもしろくも、つまらなくもなるふたつの可能性を秘めているからだ。

そうでなければ、物語としての、そして人物の行動の必然性がなくなってしまうに違いない。



▲これが、「ティル・ナ・ノーグ」の戦闘モード。キャラの特徴を視覚化してくれる




▲選択肢が少ないということは必ずしも"不自由"だということではない

キャラクターは、ゲームがスタートした瞬間に生じ、ゲームが終わると消滅してしまうのだろうか。いや、違う。

RPGは「人生」だといわれることがあるように、キャラクターは、ゲーム上で表示されるパラメータのみで語れるほど薄っぺらな存在ではない。

RPGは、プレイヤーが今と違う人間となり、別の人生を歩むための道具と考える。それならば、なお、キャラクターの人格などを前面に押し出す必要性が出てくるのだ。

では、キャラクターを如何に語るべきか？

その手段として思いつくのは、主人公たるキャラクターに会話をさせる方法。言葉遣いなどで、キャラクターの人格などが浮き出てくる。しかし、主人公が勝手な会話をすることで、プレイヤーの感情移入の妨げになるという欠点がある。

では、マニュアル等で、主人公の生い立ちや、人格を文章で表現するのはどうか？　これも、ゲーム開始まで手間を考えると、良い方法とはいえない。

そこで、ドラクエⅣは、戦闘モードで人格を語る手段を取ったのではないだろうか。




▲パーティーが最大の攻撃力を発揮するコマンドなんだろうな、たぶん…

## オート・バトルは、物語創造の手段だ

ドラクエⅣは、オート・バトルの戦闘形式を採用した。

オート・バトルというと、今までのRPGは「戦闘モードのプレイヤーへの負担を減らす」ためだけのものが多かったことは否定できない。しかし、だからドラクエⅣもそうであると断言するのは少しばかり変だ。

オート・バトルといえば、ボクは、パソコンRPGの傑作「ティル・ナ・ノーグ」を思い出す。

ティル・ナ・ノーグでは、各キャラクターは、プレイヤーからの命令をひとつの指針とするが、必ずしも従うとは限らない。「戦え！」と指示したところで臆病なキャラクターは「防御し、逃げまわる」かもしれないし、その逆もあり得る。

"思い通りにならないから、つまらない"ではなく、"なぜ、思い通りにならないのか？"という疑問の提起。プレイヤーにその理由を無意識のうちに探らせることを意図している。

戦闘をくり返すことで、主人公たちの性格や特徴が少しずつ見えてくる。それは、ウィザードリィにおける「ストーリー・テリング」の方法――想像力を刺激し、何通りもの私的解釈を可能とした、プレイヤーに物語創造権を委ねる――に酷似しているように思えるのだ。

ドラクエⅣの意図は、まさしくこれであろう。想像力介入の余地をストーリー面ではなく、キャラクターに持ってきた。心に生じる「人生」を堪能することを、ドラクエⅣは、実現しようとしているのかもしれない。

思い通りにならないのは「不自由」だ。しかし、不自由だから「おもしろくない」と考えてしまうのはいけない。

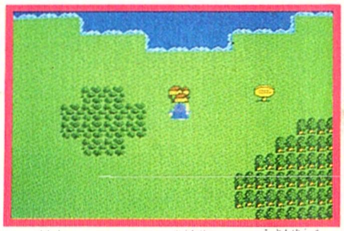
ゲーム性とは、不自由を如何に楽しんでもらうか――ではないのか？

よく考えてみれば、自由なゲームなんて存在しない。不自由だからこそ、そこにプレイヤーの工夫が生まれ、ゲームにのめり込んでいくのだ。

「役割」が独特のイベントを設定可能にし、さらにオート・バトルでキャラクターの人間性を想像させる――ドラクエⅣは、そんな作品になるだろうと期待している。




▶ジャイアントバットを従えるヴァンパイア。最初はヴァンパイアが「防御」になっている点に注目。いいアイデアだ



▲戦士ライアンの"役割"は「子供行方不明事件(？)」の真相を解明すること

手塚一郎：ゲーム研究家。本誌に連載中の「最後の竜に捧げる歌」の作者でもある。ファミコン、パソコン、テーブルトークを問わず、RPGというものをこよなく愛している。



 ※今号はDQⅣマスターズクラブは、お休みさせていただきます。次号から、パワーアップ（たぶん…）して再開！　の予定です。そんなワケでマスターの皆様、今後ともヨロシクお願いします。

最新ゲーム徹底紹介
ホット・ゲーム・スキャナー

# HOT GAME SCANNER



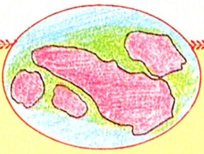

カセット／ナムコ／5月発売予定／￥5500（予，税抜き）

CHILDS QUEST

# ラサール石井のチャイルズクエスト

**このゲームをプレイしていると、RPGってのはファンタジーや時代物だけじゃないよなー、としみじみ思うのだ。常に新しいものを追い求めていかなきゃ沈滞しちゃうもんね。良し悪しは別の問題としてね……。**

文／CB“桜花賞馬”成沢



## チャイルズの野望　～全国版～

どうもー、チャイルズでーす。このたびは私たちのマネージャーをやっていただけるそうで、ありがとうございまーす。私たちは見てのとおり、ルックスで勝負するタイプじゃないし、抜群の歌唱力があるわけじゃないんで、スターになるのは楽じゃないとは思うんです。でも、私たちだってアイドルのはしくれ。華やかなスポットライトを浴びて、満員のときおホールで歌ってみたいんです。何万人もの観衆が私たちに声援を送ってくれるなんて……。考えただけでうっとりしちゃうわ。そのためには私たち、何でもします！　どんな試練があろうともけっしてくじけません。北の町の小さなデパートで歌わされようとも、南の暑い町で罵声を浴びせられようとも、ガンバリます。だからマネージャーさんもよろしくやってね。たまには文句を言うかもしれないけど、私たちを魅力的にするためだと思ってガマンしてね。マネージャーなんだからそのくらいのことできるでしょ。私たちがスターになればあなただっていい目が見れるかもしれないわよ。元気を出して営業に行きましょう。目指せ、ときおホールの大観衆!!

## 訓辞

### 社長および筆頭タレント

おお、選ばれしマネージャーよ。あんさんが来るのを待ってたで。あんさんの担当するタレント、チャイルズにはいっぱい金をかけてしもうた。このままではうちの事務所はピンチや。何とかあんさんの力でこの石井光三オフィスを救ってほしいのや。チャイルズを金の稼げる立派なスターに育て上げておくれでないか。

子細な状況はうちの事務所を支えておるラサールくんに聞いてもらえればよろし。まあ、細かいことはあまり気にせず、仕事しておくれ。

とにかくあんさんだけが頼りなんや。頼んだで！

石井光三オフィス社長
石井光三




おはようございます、ラサール石井です。あなたは新人マネージャーとしてこの石井光三オフィスに入社されました。あなたの担当して頂くタレントはチャイルズ、この石井光三オフィスが社運を賭けて売り出している女の子の三人組です。もうデビューしてから随分たつのですが、人気はいまいち。どうしようかと思っていたときにあなたが入社してきた。そこであなたに頑張ってもらおうと期待しているわけです。彼女たちをスターにすることがどれほど難しいかは上の彼女たちの発言を見てもらえれば分かるとおりです。でもやってもらうしかないのです。

ときおの真ん中にあるときおホールでコンサートを開き、成功させること……。それがスターの条件です。スターに必要な3つのアイテムと十分な人気と魅力をつけて頑張って下さい。

ラサール石井



# 今日も元気に営業活動！目標は末どころ、えちごらすじゃあ

## ●しぶちゃの町で巡業開始

さてさて、今日からチャイルズのマネージャーだ。あの3人組をスターにするのは並大抵の事ではないが、気合を入れてガンバラなくてはならない。なんたって選ばれしマネージャーなんだから！

今日はオフィスのあるしぶちゃの町を歩いてみよう。さまざまな設備がある。が、チャイルズにはまだ縁遠そうだ。いきなりキャンペーンやコンサートを開いても客は来てくれまい。まずは営業して、1人でもファンを増やさなくては。



◀いつの世も女の子は食べる事が楽しいのだ



▲奥様講座はいつも重要な情報をくれる



◀そう、6つの公開堂でコンサートを成功させる事もスターの条件なのだ

## ●ぎんなんテレビ

しぶちゃの町を出ると、近所にTV局があった。売りこみのチャンス！と思って行ってみたけど、うちの番組には不適当ですね と言われて断られてしまった。今に見ていろよ！

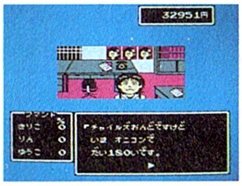


▶ここへ出演させてもらえる日はあるのか!?

## ●びっくらレコード

びっくらレコードへ顔つなぎに行ってみることにした。ここはチャイルズのレコードを発売してくれる大変重要なところなのだ。

今回はあいさつだけだがやがてチャイルズの新曲が発売された時オニコンチャートとそれに見合った印税を支払ってくれるだろう。早くチャイルズを魅力的なタレントに仕立て上げ、ビッグネームとビッグヒットをつかんでやるぞっ！





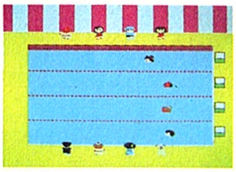

▶ちょっとでも売り上げが伸びてほしいよね

## ●ふにふにテレビ

視聴率No.1のふにふにテレビでチャンスが訪れた。3階にいる制作局長のおすみつきをもらえばスター水泳大会に出られるのだ。並いるお客様をよいしょし倒し、おすみつきをもらって出場した。やった、勝った。でも人気がなきゃダメね。




◀おすみつきをもらったので出場できる


▶Ⓐボタン連打！人気があろうとなかろうと1着を目指せ

## ●かまんたの町

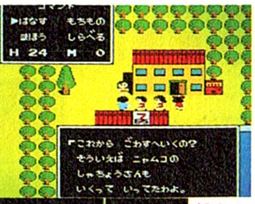
やはりおいしいチャンスはそう転がっているわけじゃない。地道に営業活動を続けていかなきゃ芽の出るものも出ないということだ。ひとまずかまんたの町へ行ってみよう。

ナムコマートでゴマすりばちを買った。これでよいしょに磨きがかかるだろう。色々な情報も得ることができた。営業には直接かかわらないが、いずれいい形になって返ってくるだろう。

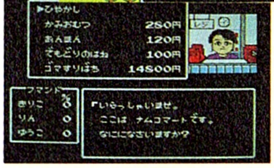

▶下がかまんた、左の赤いのがニャムコ



◀楽じゃなさそうな何かが待っている？



▶こりゃ社長さんに会う必要がありそう



◀ゴマすりばちは序盤の必需品なのだ



▲ときおホールに入るためのアイテム、スターのマイクを作ってくれるというが、その材料であるオリハルコンを手に入れなきゃね

## ●ニャムコ

かまんたの町で聞かされたニャムコのビルへ行ってみることにした。ここの社長さんがどうやらごわすへ行くらしいのだ。いっしょに連れていってくれるとありがたいのだが。

4階にいる社長さんはごわすへ急用で行けなくなったかわりに、航空券を譲ってくれるという。でも、うまい話は転っていないというのは周知の通り。えちごらす産のかきのたねを買ってこいと言われた！



▲受付嬢のセリフはなかなか気が効いてるよね



◀いじわる社長はかきのたねが食べたいという

## これであなたもリッパなギョウカイ人①

ギョーカイ人にもさまざまな種類がありますが、タレントのマネージャーというのはその中でももっとも弱い人種です。テレビ局を筆頭とするメディアの人種はもちろん、いかなる人種にも頭を下げなくてはなりません。担当タレントが新人である程その力は弱くなります。そうです、チャイルズのマネージャーであるあなたなど、四六時中頭を下げっぱなしの最下級ギョーカイ人なのです。そんなあなたがギョーカイ内でうまくやるには心構えが大切です。犬！ 犬になること。すべてのプライドを捨て、チャイルズのために身を捧ぐことが必要です。



## ●はめだ空港

とりあえずときおを全部回ってからえちごらすへ行くことにした。

かまんたの東にあるはめだ空港へ行ってみたが、4方面の飛行機はいずれも乗ることができなかった。



◀ごわすへ行きたい。でも航空券がなきゃダメだ

## ●橋のたもとの家

さらに営業を続けながらあせくさ近くの橋まで足を延ばしてみた。が、橋は壊されて進めない。あせくさへははめだから飛行機で行くしかないようだ。ときおでの巡業もここまでか……。

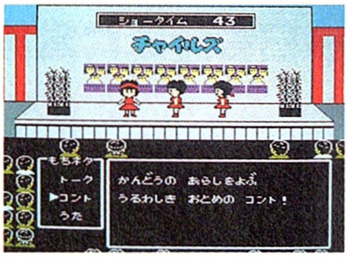


◀うぬう、しゃちぽこめ。はめだからしか行けない

## キャンペーンだっ！

魅力が上がったのでなむこしデパートでキャンペーンを行うことにした。歌やコントを披露して、アピールするのだ。客はまずまずの入り。成功だ！







◀大成功！　報酬は観客のおひねりだ。この位だと2千円かな

## ●はこめのトンネル

ときおを出た。のどかな地形が広がっている。しかしお客様はいる。営業、営業。いつもよいしょを忘れず働こう。

西のはこめトンネルに入ってみたが、通行止めで、先へは進めなかった。



◀奥にある部屋にはいったい何があるのか？

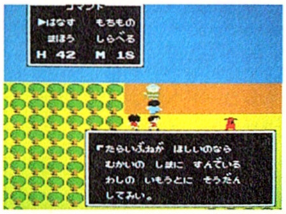
## ●えちごらす

しかたないんで北へ北へと進んでいった。よめいりぎつねやクサイムを次々とよいしょし倒して進んでいくと、やった、えちごらすの町だ。小さな町で、キャンペーンを開くことはできないが、待望のかきのたねを売っている。ニャムコの社長さん、喜ぶぞー。でも、9,800円のかきのたねってどんな味がするのかね？

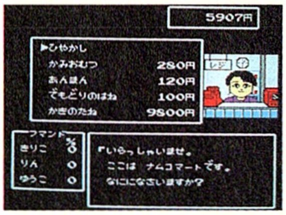
あと、たらいぶねなるものの情報が聞けた。このハイテク全盛の世の中に、たらいぶねとは……。やはり新人タレントはまともな船には乗せてもらえないのね。



◀えちごらすの町ととおやま銀山のトンネルがある



◀トンネルを通って会いに行くのだ



◀激烈に高いかきのたね。せっせとお金を稼ごうね

## ●銀山のトンネル

えちごらすでの情報を元に、とおやま銀山のトンネルへ入ってみた。うねうねと曲りくねっている上に、こうもりやレッドスネイクという妙なお客様が現れる。抜けてみると……。



◀奥にあるのが御手洗ルミさん宅だ

## ●御手洗ルミさんの家

トンネルを抜けるとそこは一軒の家がある小島だった。うーむ、こんなところで営業になるのかい、と思ったけど、まあ仕方ない。家の中に入ってみた。

中にはおばあさんがひとり。話を聞けば虹のせっけんなるものを欲しがっているようだ。持ってきてくれればたらいぶねをくれるという。ありがたいけどね。



▲何の因果で虹のせっけん！　だがチャイルズのため探しにいくぞ

## ●ごわすへ

えちごらすの近辺にはあとは大したものはない。ここらでときおへ戻り、ニャムコの社長さんにかきのたねを届けよう。

社長さんはいたくおきに入りで、喜んでごわすへのチケットをくれた。これで営業の範囲が広がる。よかったよかった。

はめだへ行き、ごわす行きの飛行機に乗る。さまざまな思いが去来する。いったいこの先に何が待ち受けているんだろう……。



▲そりゃあなたの必死の営業活動しかないでしょが。苦難はまだ続く……

## これであなたもリッパなギョーカイ人②

マネージャーとしての心得は理解しましたか？　要は卑屈と呼ばれようと社会のゴミと呼ばれようと気にせず、プライドを投げすてお客様がチャイルズのファンになってくれるなら何でもする。自分は自分でなく、チャイルズのための道具なのです！

では、ここでその実践例として、お客様に行う営業の内容について説明しましょう。

営業、と聞くと商社マンをイメージするかも知れませんが、マネージャーの営業は異なります。目の前のお客様によいしょをし、そのお客様をチャイルズのファンにすることです。右に主なよいしょ言葉を掲げますので参考にして下さい。





▲もうどこまでも、たとえ地獄だろうと……という心構えでいきましょう

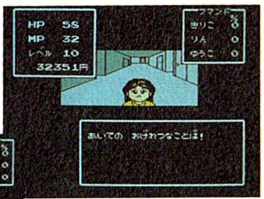
◀女子大生とはいえども大切なお客様なのです

### 〜営業之壱〜

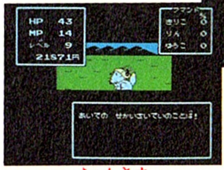
◎よろしくお願いします
◎チャイルズをよろしく
◎あなたの家来になります
◎あなただけが頼りです
◎よっ大統領！
◎あなたあっての私です
◎犬と呼んで下さい
◎一生ついて行きます

# これであなたも リッパなギョーカイ人③ ～営業之弐～

あなた達の目の前に現れたものはすべてお客様です。例え人間でなくとも目の前に現れた以上、あなたはそれらの動物や物体をチャイルズのファンにしてしまう必要があります。いかなる時も頭を下げなくてはなりません。




▼きつねだろうとお客様はお客様。大切です




▲スーパーあいどる様のお下劣な言葉……いえいえ、気にしてはいけません。

## ●お客様リスト

右にお客様の投げかけるお言葉、下にお客様の一部を紹介しましょう。お客様はあなた達に向かって激烈な言葉を投げつけてきます。ですがひるんではいけません。それ以上のよいしょでチャイルズをアピールしましょう。プライドなんて必要ありません。

## お客様のお言葉一覧

**●トゲのある言葉**
日本人得意のまわりくどい言い廻しで、徐々にダメージを与えていく言葉。外人にはあまり効かないかもしれない。

**●世界最底の言葉**
エレベストの頂上から日本海溝の底に突き落とすような、理由もなしに男をいきなり振ってしまう女が平然と言う言葉。

**●世にも恥ずかしい言葉**
こんな言葉、言われた方はダメージを受けるが、言う方もかなりの精神力が必要なのではないか？　この言葉は、諸刃の剣ですね。

**●イヤミな言葉**
薄ら笑いを浮かべながら、相手がコンプレックスを感じている部分を誉めるというこれまた日本人の婉曲言葉。こういうヤツ、いるでしょ。

**●悪意に満ちた言葉**
ストレートに、ケンカごしに相手を傷つける暴力的な言葉。評論家などはこの言葉が自在に操れないといけない。

**●救いようのない言葉**
相手の精神のもっとも深いところをさらにえぐってそこへ突き落としてしまう言葉。居直る人間には無意味。

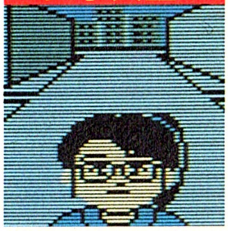
**●お下劣な言葉**
酔っぱらった中間管理職のオッサンが女の子に向かってこの言葉を投げているところをよく見かける。イヤですね、こういうヤツ。

**●ちゃちゃまるだしの言葉**
本気でしゃべらず、明らさまにからかっているだけの言葉。こういう言い廻ししかできないヤツもいますが、世間からスポイルされている。

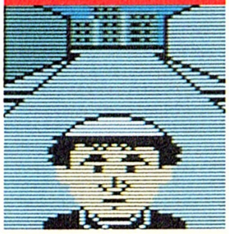
**●毒のある言葉**
これも婉曲表現。じわじわと効いてくる遅効性の毒の言葉がより強烈。さしものマネージャーも毒を受け、魔法が使えなくなるほどだ。

**●おさわり攻撃**
お客様の中には言葉でなく、チャイルズのおしりをさわりにくる不届きな者もいる。やられるとチャイルズの不満度が増えてしまう。

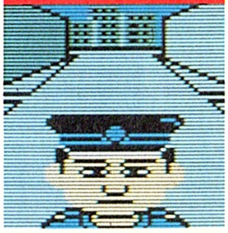
女子大生



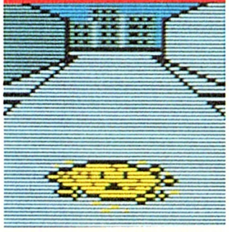
宣教師



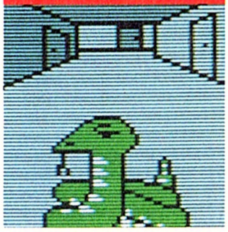
ガードマン



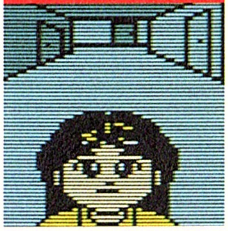
げろげーろ



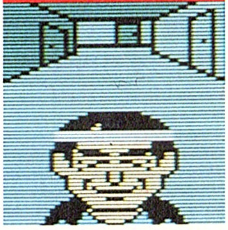
ふにふにスネーク



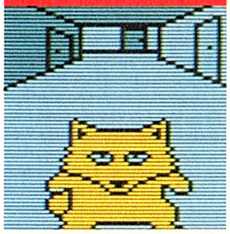
スーパーあいどる



大工のとめさん



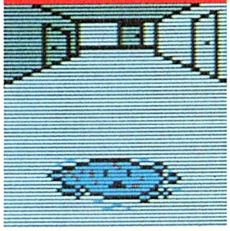
チャラランン



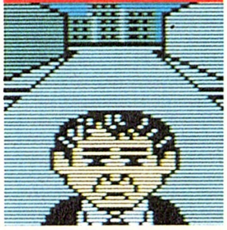
プログラマー



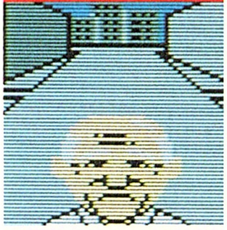
プログラムのバグ



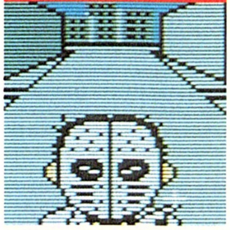
普通のおじさん



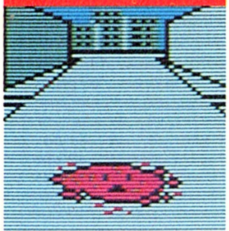
ご隠居



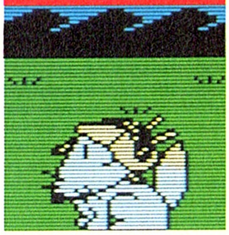
すぷらった



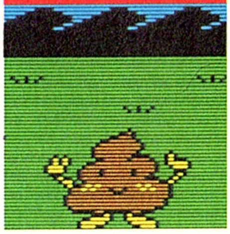
はぐれげろげーろ



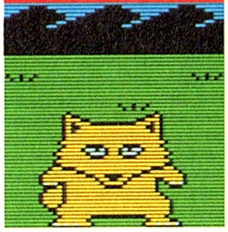
嫁入りぎつね



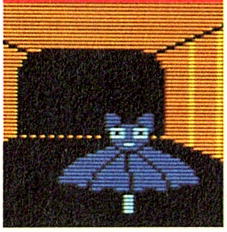
クサイム



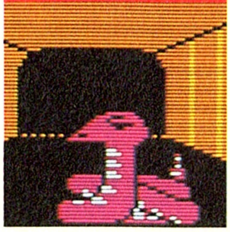
忠犬８コウ



こうもり

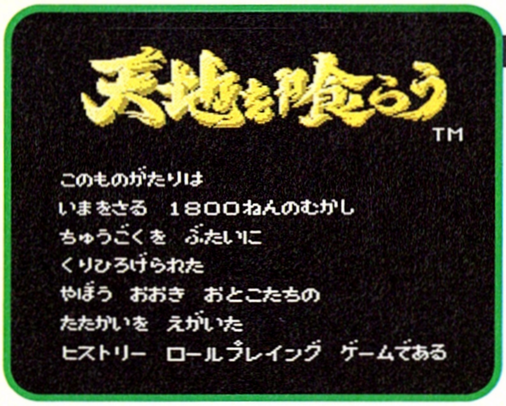


レッドスネイク



カセット／カプコン／5月19日発売／￥5900(税抜き)

TENCHI WO KURAU




# 天地を喰らう

そしてついに発売日。ひっぽんが先か、天地が先か!?どちらにしても三国志ツアーのはじまりはじまり。電車やバスツアーはちょっと危険がともなうけれど、天地ならば危険をかえりみず進むことができるはず!?いざ／

文／RYO・II

## 独自の歴史観を持ってプレイしよう

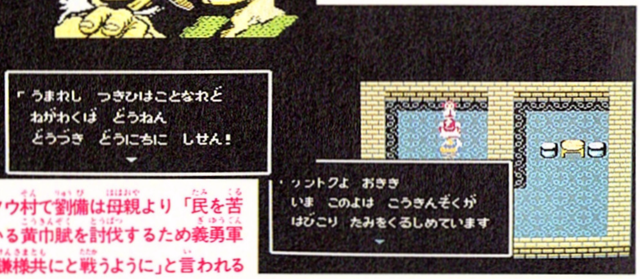
もし、その世の中が平和であったならば劉備玄徳は凡人のまま終わっていたかもしれない。乱世の時、その才能を発揮できる人間がいたとしたらその人は英雄となる資格を持つ。しかし、生れるのが遅ければ、単なる凡人に過ぎず、早すぎると狂人扱いされることは時代が証明している。

中国において、やがて三国志といわれる時代に巡り合わせ、その才能を発揮した人物それが劉備であり、軍師・諸葛亮孔明であり幾人かの武将たちであった。ただし歴史に名前を刻まれこそすれ、遅すぎたがゆえの凡人、早すぎし狂人もいる。

歴史ものをやるときは、こんな歴史観を頭の隅においてキャラクターに感情移入してみるのもおもしろい。



◀劉備、関羽、張飛の3人は桃園の誓いを結び、天下統一への長い戦いの日がスタートをきった




▶ロウソウ村で劉備は母親より「民を苦しめている黄巾賊を討伐するため義勇軍として陶謙様共にと戦うように」と言われる

## 戦いの前にまず準備を整える

### ロウソウ村★★★★

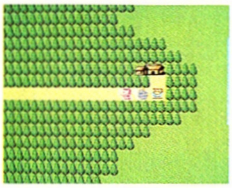
劉備が住むロウソウ村。ここが旅立ちの場所となる。小さな村ではあるがここですることがいくつかある。まず商人と会って金200と兵糧1000をもらうこと。次に宋仁、宋勇を仲間にいれ、情報をいくつか聞き出す。そして武装をしてから村を離れ西へ向かう。



▲商人より金200と兵糧1000をもらった。アリガタイ



▲宋勇と宋仁の2人を仲間に入れるのだ

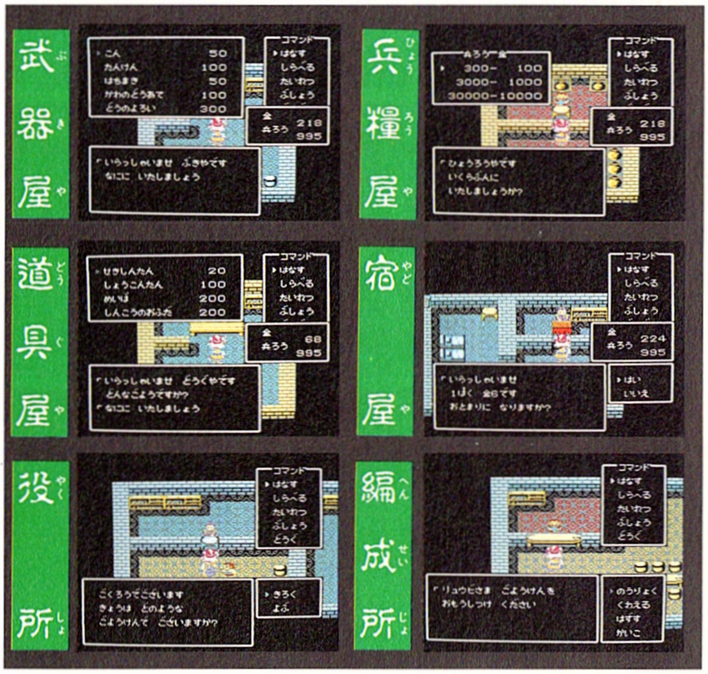


▲ロウソウ村を離れ、西にあるジョシュウ城をめざす

### ジョシュウ城★★★

ここでまず陶謙様と会う。そして情報収集をしていると糜竺と出会うので仲間に加えよう。またここには戦いに必要な武器屋や宿屋などがそろっているので、必要に応じておおいに使うようにしたい。



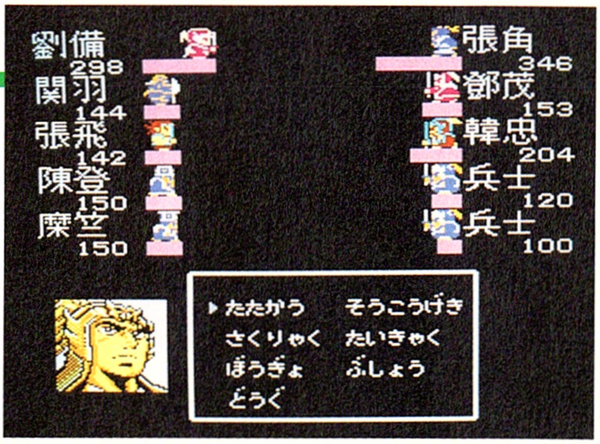


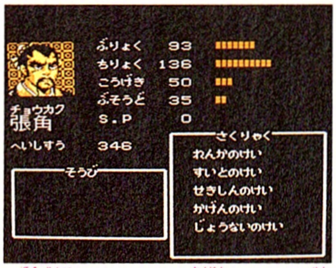
# 総攻撃を使ってレベルアップをはかれ！

戦闘になる前にまずしておかなければならないことがある。それは武器や防具を装備することだ。持っていても装備していなかったら、その武具は宝の持ちぐされとなってしまう。

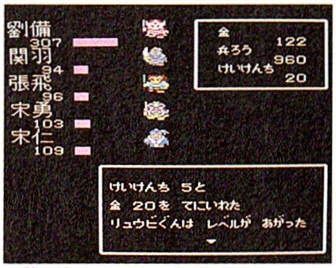
さていよいよ敵と遭遇して戦闘シーンへ。この合戦では大きくわけて2つの戦法がある。1つは戦術を駆使して相手の弱点を攻める方法、もう1つがオートモードとなる総攻撃を使った戦法だ。この2つをうまく使い分けると、スピーディーなレベルアップがはかれることになる。

まず戦術を駆使した戦法であるが、これは強敵と思える武将との戦いの時に有効だ。戦力が拮抗している場合、総攻撃を仕掛けるとこちらのダメージも大きいし、策略も使えない。逆に相手は総攻撃でも策略を使ってくるので不利となってしまうわけだ。だから、こちらも策略やアイテムを使った攻撃をするのがベストといえる。対戦相手が兵士や海賊などのザコの場合は総攻撃モードで、スピーディーにレベルアップをはかりたい。



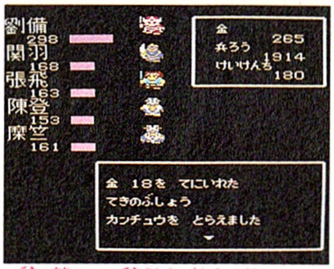

▲敵武将のステータスを確認してから、戦術を考えるのだ




▲敵を倒すことによって金や兵糧が手に入り、レベルが上がっていくゾ




▲海賊との戦い。総攻撃モードで時間短縮してレベルアップをはかろう




▲敵を倒すと、敵武将を仲間に加えることができることもある




◀ザコ敵はかなりひんぱんに出現する。こいつらで金とレベルアップをしよう

## ザコキャラでレベルアップ

海賊




兵士




盗賊

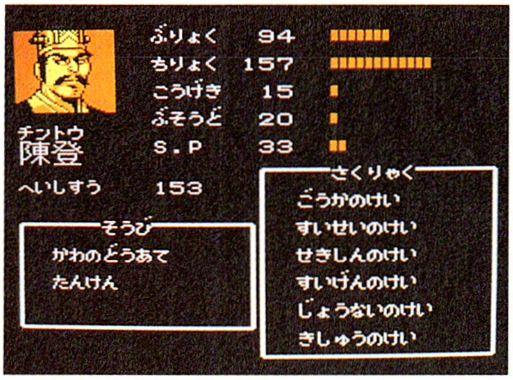



山賊




## 策略は戦国時代の魔法なのだ

策略とは簡単にいえばドラクエやFFなどに登場する魔法のようなものだ。これは、レベルがアップしていくと使えるようになる。そして魔法のMPにあたるものがこのゲームではSPというステータスで表示されているんだ。策略は右に紹介してあるように黒魔法にあたる火計・水計、白魔法に相当する回復・防御、そして特別な策略とに分かれている。各策略は軍師を立てることによって使用可能となる。




### ◉火計

練火の計…100人の兵を一度に倒す
業火の計…練火の計の4倍の威力を持つ
炎熱の計…50人の兵力で3000人の兵を破ることが可能
大熱の計…命中した周囲をほとんど焼きつくす
火神の計…火計の策略中最強のものである

### ◉水計

水途の計…堤防を崩し、敵を押し流す
水星の計…水途の計の4倍の威力を持つ
水雷の計…周囲の水を集め激流で敵全軍を押し流す
洪水の計…人工的に大洪水をおこして敵全軍を流す
水龍の計…攻撃の策略中最強の威力を発揮する

### ◉回復

赤心の計…回復の策略中もっとも威力が弱い
胴仙の計…赤心の計の5倍の回復力がある
銀仙の計…全軍を赤心の計の10倍の力で回復させる
完復の計…この計を授けられた武将の兵士全員を復活
金仙の計…壊滅寸前の軍をも立て直す策略

### ◉防御

撃柔の計…敵の攻撃を半減させる
火減の計…敵の放った火計の効果を半減させる
水減の計…敵の放った水減の計を半減させる
撃免の計…敵からの攻撃をすべてはねかえす
策免の計…敵の策略をすべて無効にする

### ◉特別な策略

城内の計…城攻めの時、城の守備力を低下させる
離間の計…敵将の仲を裂き、同士討ちをさせる
奇襲の計…すばやさが2倍になって、敵に先制攻撃をかけることができる
解策の計…敵が自軍に対して使用している策略をすべて無効にする
暗殺の計…刺客を放って敵将を戦闘不能になるまで傷つけ退却させる
倍撃の計…計を授けられた武将の攻撃力は2倍になる
伏兵の計…伏兵を敵の背後に回して2段攻撃を仕掛けることが出来る
退路の計…全滅の危機など劉備軍がピンチの時に使用し、確実に退却する
帰還の計…劉備のいる城まで一瞬にして戻れる

# シナリオ1 陶謙様からジョシュウ城を譲り受けるまでの戦い

シナリオ1では、まずロウソウ村とジョシュウ城で戦いの支度を始めるところからスタートする。

ロウソウ村で劉備は母親から「民を苦しめている黄巾賊を討伐するため義勇軍として陶謙様と共に戦うように」と言われ立ち上がる。

この間に情報を集め、戦いかたを知り、武器を整え、仲間を見つけ、最初の目的、黄巾賊を倒すことについての情報収集も行う。

ジョシュウ城内の町の人々の情報から「北にあるセイシュウ城も黄巾賊の副将張梁に占領された」「黄巾賊は3つの城にたてこもった」との情報を得ることが出来るはずだ。

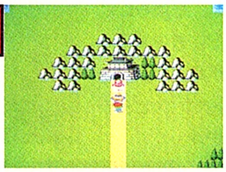
そして陶謙様との出会い。彼と会って話をすると、もし黄巾賊を討伐することができればこの城ジョシュウ城を譲るといわれる。

そして劉備は出会った仲間たちとともに、武器を装備して北へ向かうのであった。

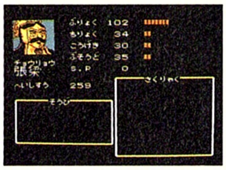
めざすはセイシュウ城。

## ①セイシュウ城

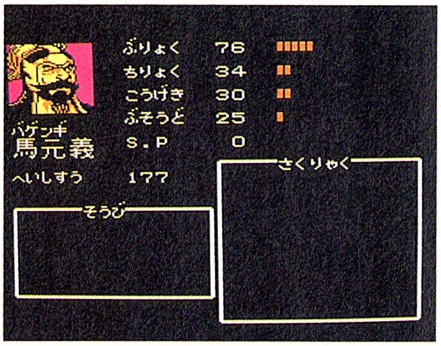
セイシュウ城では黄巾賊副将の張梁との戦いとなる。そして城内の門のところで馬元義との戦いとなり、ここで勝利をすると馬元義から情報が得られる。「南西に向うと黄巾賊の根城・タイコウザンが有り、そこに張宝率いる黄巾賊がいる」と。この城の町人からいくつか情報を集め、陳登を仲間に入れて、南西にあるタイコウザンをめざす。



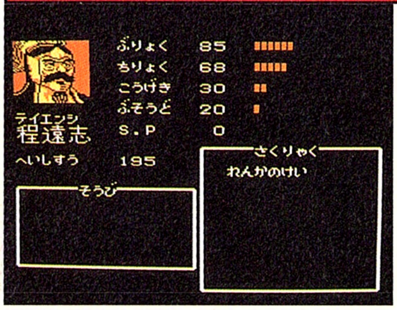


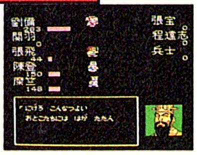







## ②タイコウザン



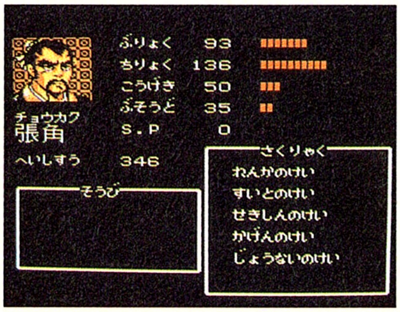


▲重宝、程遠志との戦いである。この戦いに勝つと黄巾賊の砦テツモンキョウの情報が入手できる

▲テツモンキョウは南にある自然の要塞だ

## ③テツモンキョウ

テツモンキョウを守るのは張宝、張梁の兄・張角。張角は武力93、知力136、兵士数346を誇る強敵である。彼に勝って砦に入るとセイシュウ城が黄巾賊に占領されているという情報が飛び込んできた。セイシュウ城を攻めるには山道を使わなければならない。その秘密は韓忠が知っている。そこでセイシュウ城へ向かう途中で韓忠と戦って仲間に加えることにしようではないか。



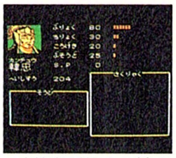


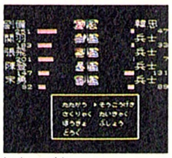





## ④ふたたびセイシュウ城

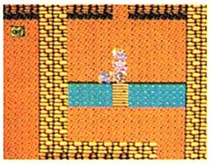






韓忠と戦って彼を仲間に加えて、ふたたびセイシュウ城に戻ってみると、そこに裏の山道への穴が開いているではないか。その穴の中の通路には宝箱もある。入ってすぐの水路では、そこにいるヤツに話をする役を韓忠にすればいい。これで橋がかかる。こうして進んでいくと、戦いに破れて逃げ去った張角、張宝、張梁の3兄弟が雁首並べて待っていた。この3人を討てば、みごと第1の目的である黄巾賊討伐が成就されるのだ。

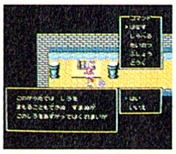


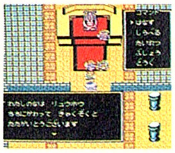





## そしてジョシュウ城





黄巾賊を討伐してジョシュウ城に戻った劉備は、陶謙様よりジョシュウ城を約束通り譲り受けた。やがて曹操の使者よりラクヨウの董卓討伐に参加してほしいとたのまれる。一行は南へと旅立つ。

## シナリオ2 董卓討伐の旅はラクヨウを経てチョウアンへと進む

シナリオ2は、劉備軍がシスイカンで孫策と出会い、彼が「シスイカンを攻めたが食糧長官の袁術が食糧を送ってこなかったため破れてしまった」と話すところから始まる。

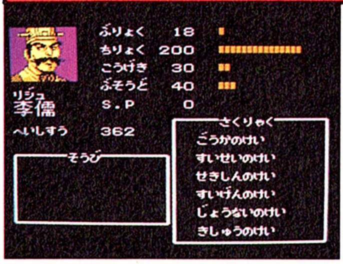
そして華雄、李粛との戦いへと進んでいく。この砦ではさまざまな情報をえることができる。

まず「曹操様がコロウカンを攻めているが呂布が相手では…」という情報。そしてなぜ袁術は食糧を送らなかったのか、袁紹、袁術はなぜ軍の先頭に立たなかったのかといった疑問の声がわきあがってきた。この疑問の解答がシナリオ2の最後の地チョウアンにある。が、そのための道のりはきわめてきつい。

とりあえずは最初の目的地コロウカンへと足を向けよう。その途中、きっと洞くつを見つけることになるだろう。そしてその中にきっと黄金のカギを発見するはず。

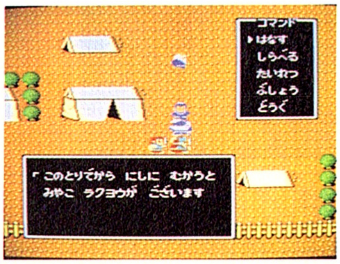
また、関羽の養子・関平も仲間に加わるぞ。

### ①コロウカン



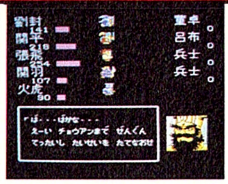

コロウカンへたどりつくとまず呂布、李儒との戦いが待っている。ここで火虎が仲間に加わり、砦の人々の情報から砦の西にラクヨウがあること、王允の屋敷に七星刀があること、呂布は金で董卓についていること、七星刀で呂布を味方につけることができるかもしれないことなどがわかるはずだ。



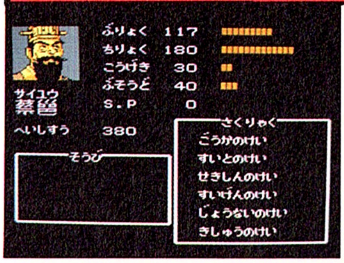

### ②ラクヨウ

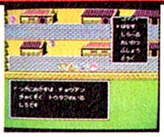


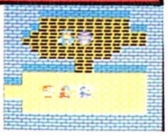



ここでは李傕、徐栄、郭汜、董卓、呂布といったそうそうたるメンバーとの戦いが待っている。また七星刀が手に入るぞ。

### ③ヨウシュウ城

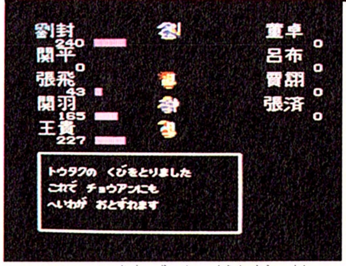


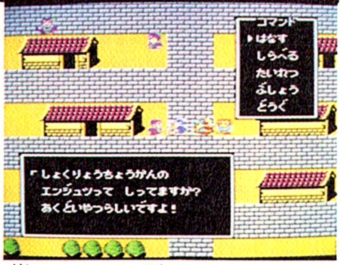





ラクヨウから西に向かうとヨウシュウ城へとたどりつく。ここでも呂布、韮邕、胡軫との熾烈な戦いが繰り広げられる。ここでチョウアンの情報入手。

### ④チョウアン




ヨウシュウ城で呂布に七星刀を渡して仲間に入れておこう。この城の牢獄に捕われている帝を助け、董卓のいるチョウアンへ。

チョウアンでは、まず董旻、樊稠との戦い、そして董卓、賈詡、張済との戦いとバトルが続く。

町の人の情報を集めると袁術が袁紹の弟であること、この2人が手を組めば巨大な勢力となること、袁術が帝を名乗ったことなどがわかるはずだ。

そして西へ向かった。

### シナリオ3

西へ向かった先はエン城。雷薄との戦いの後、ワイナン城をめざす。ここで紀霊との戦いとなる。ここでナンヨウ城の西門は補修工事の途中を狙えばいいという情報を聞きだして、チンソウへ立ち寄る。水鏡先生の紹介状を受け取ってナンヨウ城へ。ここに袁術がいる。攻撃は西から。梁紀、陳蘭、梁剛らとの戦いの後、袁術と戦ってみごとヤツの首を取るのだ。

### シナリオ4

ナンヨウ城の橋で袁紹らとの戦いのさい、呂布に裏切られた劉備軍はボッカイ城をめざした。ここで呂廣らとの戦い、西の洞くつについての話を聞く。この洞くつには単福という浪人が住みついているという。洞くつで彼を探し出してふたたびボッカイ城へ。ここで袁紹がキシュウ城にいることを聞きだして東へ進む。ジュウザン、コウソウ城と敵と戦いながら、キシュウ城をめざすのだ。

### シナリオ5

伊籍の居る小屋、馬謖の居る小屋、馬良の居る庵でそれぞれ情報収集を行い、ブリョウ城へ。ここで金旋、鞏士と戦い、レイリョウ城にいるある人物のついての情報を得る。レイリョウ城までの間にチョウサ城、ケイヨウ城で仲間を得たり、騙されたりと波乱の道のりを歩む。レイリョウ城で刑道栄、劉度らと戦った後、ケイヨウ城へいく。そして天才軍師・孔明と出会うのである。

### シナリオ6

孔明の話により一行は漢中軍に攻められている蜀を助けに向かった。ラクホウハで劉璝らと戦った後、フスイ城で厳顔、法正らとの戦い。そしてこの城のどこかに捕えられている劉璋を助け出すんだ。そうしたらラク城でゴウテツ山の情報を聞き込んでゴウテツ山をめざす。その後、メイチクカン、セイト城と戦いと情報収集を続け、チョウサ城へと至る。そしてケイヨウ城へ。

### シナリオ7

ブリョウ城、レイリョウ城で戦いを演じ、セイト城へ。ここで劉備は皇帝を名乗ることになるのだ。そしてケイアン城で甘寧、魯粛との戦いに臨む。ここの町では情報が豊富。聞き漏らさないように。カンケイの砦、ゴ城での戦いを経て、山道を歩きハンヨウ砦へ。ここの町で海賊退治の依頼をうける。退治してやったあとのみかえり期待！ そしてケン城で孫権らとの戦いとなる。

### シナリオ8

最終目的地ラクヨウで司馬一族を倒し天下統一を成し遂げる道のりは限りなくきびしい。コウリョウ城、ガッヒの砦、ジョナン城、チョウサ城ふたたびジュナン城、さらには洞くつを2つクリアしてチンリュウ城、チン城と戦いを続けなければならない。そしてラクヨウの敵は最大の兵士数を有する最強の敵である。この先にはエンディングの劉備の誓いが待っているのだが…。



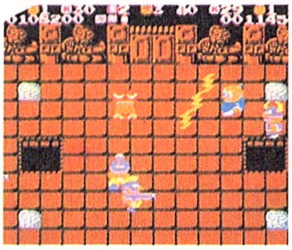

# スーパーチャイニーズ2 ドラゴンキッド

大人気だったカンフーアクション、スーパーチャイニーズが装いも新たにRPGとなって再登場。もちろん2人同時プレイあり。広大なチャイニーズランドを舞台に、ジャックとリュウの新しい冒険が今はじまる。

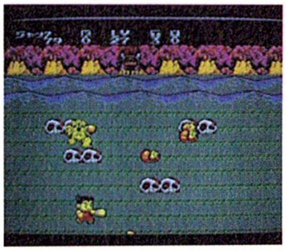
文／大堀 康祐

## 前作は純粋なカンフーアクションゲームだったんだ

正統派のカンフーゲーム、スーパーチャイニーズ。3年前発売されたこのゲーム、当時まだ2人同時にできるアクションゲームが他に無かったこともあり、ヒットしたんだよね。そのスーパーチャイニーズ、今度は製作元のカルチャーブレーンからじきじきに、新要素をモリ込んで再登場だ。



◀前作のウリは2人同時プレイとボス敵のデカさ、面白かった



◀前作の目的は、敵にさらわれたお姫さまを救うことだった

### ジャック




◀赤のプレイヤー、1人でプレイする時はこのプレイヤーだ

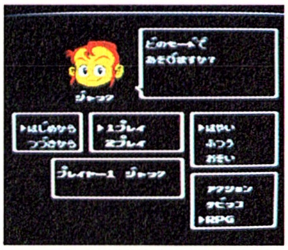
### リュウ




▶青のプレイヤー、2人プレイの時、2人目が操作するんだ

## パートⅡ・ドラゴンキッドはRPGなんだ

今回の"スーパーチャイニーズ2・ドラゴンキッド"、前作が正統派の"アクションゲーム"だったのに対し、2は前作のアクションを戦闘モードに取り入れて"アクションじたてのRPG"になっているのが特徴。事前に難易度設定ができるので、アクション不得手のRPGマニアでも楽しく遊べるんだ。



◀プレイ前に難易度設定を…。RPGモードが一番易しいんだ



◀戦闘モードを除けば、基本はオーソドックスなRPG

### 戦闘は2タイプ

**アクション**



◀前作の操作と同じ。蹴りとパンチで戦え

**コマンド**



▶ダンジョン内ではコマンド入力で戦闘

## というわけで、肝心のストーリーはというと…

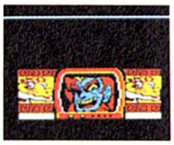
チャイニーズランドの人里離れたイーピン山。拳法の達人、天福老師のもと、雀（ジャック）と龍（リュウ）の2人の少年はカンフーの修業に励んでいました。ある日3人がテレビを見ていると、突如、臨時ニュースが飛び込んできました。何と珍の始皇帝が、妖魔軍団参謀長の超怒雷（スーパードライ）に捕われ、チャイニーズランドはすでに妖魔軍団の手中に陥ちてしまったらしいのです。これを見た天福老師は2人に「妖魔軍団を倒し、チャイニーズランドを救え」といい渡したのでした。かくして2人の旅は始まるのでした。



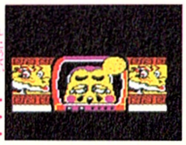

▼7つあるギヤマンの鈴集めが目的だ



▲平和なチャイニーズランドに…



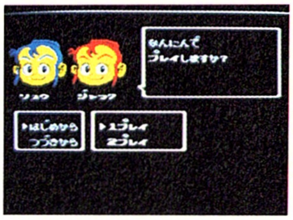
▲こいつが敵四天王の一人、超ドライだ



▶始皇帝はあわれとらわれの身に…

## ファミコン史上初、何と2人同時プレイのRPGだ

このゲーム、戦闘にアクションゲームを取り入れている点もそうだけど、他にも既成のRPGと決定的に異なるところがあるんだ。それは2人同時プレイができちゃうってコト。戦闘モードのアクションなんかは、2人モードの方が、だんぜん楽しいんだ。



◀ゲーム開始前に、何人プレイかを入力するんだ



◀マップモードも2人ちゃんと表示!!



▶アクションは2人だとなにかとラク

### ◉ゲーム中の場合…

町にあるコンビニ屋へ行くと、ゲーム中でもプレイする人数を変更できちゃうんだ。なんて親切っ!!



◀これで2人モードにできるぞ…

## ジャック達の旅の目的は…

獄君大王率いる妖魔軍団の手から、チャイニーズランドを救うには、チャイニーズランドに古くから伝わる、7つのギヤマンの鈴の力をかりなければならないんだ。この7つの鈴を集めることが、スーパーチャイニーズ２の大きな目的。天福老師からもらった160銭を元に、ジャックとリュウを育て、町々をめぐり、鈴をさがしにいこう。８つある町のそれぞれに鈴に関するイベントがあり、これをクリアすることによって、鈴を手に入れることができるんだ。シナリオはかなり１本道的色あいが濃いので、１つ１つを確実にクリアして進んで行かないと、後で２度手間をするハメに…、注意しよう。

### 雀、龍、道中記

- 天福老師の家
- ハイネンの町
- しりませんにんの家
- グルメの里・マンプク
- チューびじんの館
- はやり病の町・トンチン関
- 幻の城・水蓮城
- ウケイの村
- ヨウカンの都
- 拳法の里・ショウリン
- 火を吹く要塞・火炎城



## まず最初におとずれるのは、ハイネンの町だ

天福老師の家の右上にあるのが第１の町、ハイネンだ。町に入ったら、ＲＰＧのおきまり…町の人みんなと話をしよう。次に行くべき町の名前、方向を教えてくれるゾ。老師からもらった160銭で装備をととのえ、ここをまず拠点に、一定レベルまでジャック達をそだてよう。次の町〝まんぷく〟までの道のりは長い、ラクに敵が倒せるようになるまではムリをしないように。



| | |
|---|---|
| | あんまん…食べるとジャックの体力が30回復する |
| | こうらのたて…妖魔軍団の魔法をはねかえす事ができる |
| | しろおび…装備するとジャックの防御力が少しあがる |
| | テツのつめパンチ…倒せなかった敵が倒せるようになる |
| | がんばりパンチ…鉄のつめよりさらに強いパンチ |

## ボタンの使い分けが勝敗をきめる

敵により、パンチ・キックのきき方が異なるので、戦闘モードでは、敵によって、２つのボタンの使い分けが勝敗に大きく関わってくるんだ。新しい敵が現れたらまず、どちらの方が効果があるのか、ためしてみよう。



◀敵につかまるとメニュー画面に、敵レベルを考慮に入れて戦闘だ

パンチⒶ



◀手前へパンチを一発くり出す

回転蹴りⒷ



◀レバー+Ⓑで回転蹴りだ

飛び蹴り Ⓑ+✚



◀Ⓑを押した後✚で飛び蹴りだ

## 隠れアイテムをさがしだそう

戦闘モードで敵をうまく倒し、経験値を上げるには、フィールド内に隠されているアイテムをみつけて使うのが１番。特定の石や空間をパンチすることにより、アイテムは出現するんだ。



| | |
|---|---|
| ¥ | ６コで合体技が使える |
| | スカ、取るとドル袋が０に |
| K | 飛び蹴りの回数が増す |
| | 取ると体力が少し回復する |

## ビックリマンみたいな設定の敵たち




◀レイラ姫…チャイニーズランドのマドンナだ

▲龍飛…飛龍の拳IIとIIIの間にスーパーチャイニーズに友情出演

▲羊泉仙人…泉の中に住んでいる。会うとすごいアイテムをくれる

▲ボク珍殿下…珍の始皇帝の息子。チャイニーズランドのラストエンペラーだ

▶超怒雷・妖魔トップ3の1人。ヨウカンの都を占領している

▶妖鬼姫…妖魔軍団一の美しさ。妖術も妖魔軍団一。美しいといって油断するな




カセット/パックインビデオ/8月発売予定/¥5500(予)(税抜き)

THUNDERBIRDS

# サンダーバード

今から20年以上も前の英国人形劇「サンダーバード」。生き生きとした人形の動き、リアルなメカ群、壮大なストーリーは、当時の子供たちを夢中にさせた。で、これが今、ファミコンになって帰ってきちゃったんだ

文／ニョクマム古橋

## なんとあの"サンダーバード"がファミコンになって帰ってきたぞ!

〝サンダーバード〟っていう名前ぐらいは聞いたことあると思うけど、これってホントにすごいテレビ番組だったんだ。イギリスで生まれたいわゆる人形劇なんだけど、これがもう、ものすごリアル! 特にメカの描写なんて今見ても(1年ぐらい前、深夜に再放送されてけっこう話題を呼んだんだよね)感激レベル。メカ好きにはたまんない。

というわけで〝サンダーバード〟を全々知らない人にもちょっとだけ概要を紹介しとこう。〝サンダーバード〟っていうのは国際救助隊(事故、災害などから人々を救出することを目的として作られた私設の救助隊)が駆使する21世紀の最新メカに与えられた愛称。その構造、性能などは極秘にされてる。ところが、その秘密を手に入れて悪用しようとするヤツもいるわけ。で、様様な事件がもち上がっちまうんだな。



▶サンダーバード2号を操縦するバージル。向かって右はゴードン、左は国際救助隊の天才科学者ブレインズだ

## 様々なメカを使って怪人フッドの謀略を阻止しよう!!

で、今回もそんな事件がもち上がった。〝サンダーバード〟のメカの秘密を執拗に狙う〝怪人フッド〟が、無数の隕石を操り、地球へ次々と落下させていったんだ! そして60日以内に、〝サンダーバード〟のメカの秘密を渡さない限り、攻撃を再開すると脅迫してきた。彼は宇宙で、地球上にはない何かの強力なエネルギー源を手に入れ、それにより自由に隕石を操れるというのだ。期限は60日。60日以内にその野望を打ち砕かなければならない——。

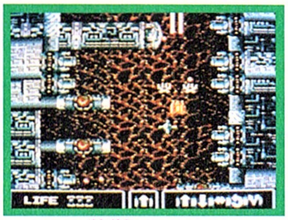
ゲーム上では〝ライフ〟の数などがその日数として計算される。60日間以内に作戦を遂行できなければゲームオーバー。また、メカの特徴によって戦うステージも変わってくるぞ。

**空中**……サンダーバード1号



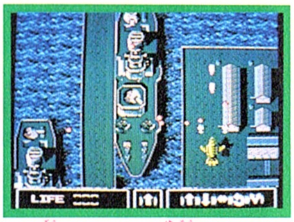

▲サンダーバード1号で偵察しながら敵キャラをバシバシやっつけよう

**基地**……レーザーカー



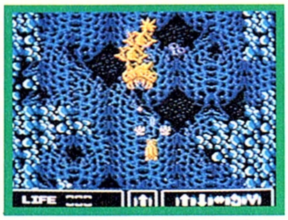

▲レーザー砲搭載のポッド・メカで基地内の敵機を粉さいしちゃおう

**海上**……サンダーバード2号




▲4号のコンテナを輸送しながら、戦艦の大軍団との大決戦なのだ!

**海中**……サンダーバード4号



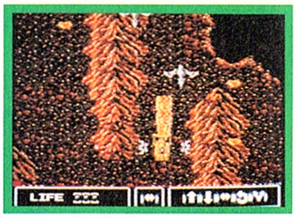

▲巨大化、狂暴化した海の生物達と戦うのはサンダーバード4号なのだ

**地中**……ジェット・モグラ




▲地中探索用のジェットモグラで地中を掘削しながらのファイトだぞ

**溶岩**……ファイヤー・フライ




▲高熱地帯活動用のファイヤー・フライで、火炎放射器を武器に戦う

### エネルギー



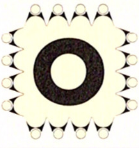

このアイテムを取ることによって、自機の弾やレーザーのパワーが3段階で上がっていく。確実に取ろう。

### ライフ




スタートでは通常3個。攻撃を受けるたびに1つずつ減る。1つにつき修理時間が1日加算されちゃうぞ。

### オプション



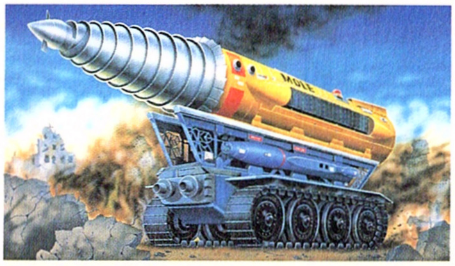

自機のほかに最高2機までこのオプション機を付けられる。条件がそろえば様々な方向へ弾を飛ばしてくれる。

敵キャラに弾をヒットさせると、たまにアイテムを落としていってくれる。その中でも、〝ライフ〟は60日以内に作戦を遂行するという意味でとっても重要なアイテム。最高6コまで取れるから、バシバシ頂いちゃおう! 他の2つのアイテムも極力取っていこうね。

# サンダーバード1号から5号までの完全紹介なのだ!!

ここに紹介するのは、サンダーバードの代表的なメカ。この他にも、サンダーバード２号に搭載される〝ポッド・メカ〞として、地中活動用の地中探索機〝ジェット・モグラ〞(写真・下)、高熱地帯活動用の火炎防護車〝ファイヤー・フライ〞、暗闇を探索するトンネル内探索車〝トンネル・カー〞、レーザー砲搭載のレーザー火器搭載車〝レーザー・カー〞など計7種類にわたるメカ群がゲームの中で活躍するぞ。

というのも、ステージが、空、海中、地中、基地、溶岩、宇宙など、合わせて10種も用意されているために、サンダーバードのメカを総動員ってな具合になってるんだね。これだけのメカが１つのストーリーの中で活躍したなんてことはサンダーバード史の中でも空前なんじゃないかな。



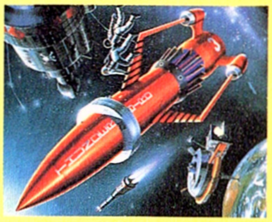

ところで、このゲームの面白いところは、単なるシューティングゲームに終わってない点にあると思う。グラフィック処理も秀逸。実写やアニメと比べてみてね。

## サンダーバード3号

宇宙での戦闘を行うための宇宙ロケット。当然、推進力は原子力エンジンだ。地球を離れた場所で事件が発生したときに活躍することになるわけね。

操縦者はブロンドでベビーフェイスのトレーシー家の末っ子、アラン・トレーシー、21歳。月に１回、ジョンと交代して、サンダーバード５号の勤務に就く。スポーツマンで、いたずら好きで、少し向こうみずなところがあるアランだけど、救助隊の任務に対しては常に全身全霊を捧げているんだ。

ゲーム中の出動回数は１回、でも、最終の超重要ステージに登場だぜ！



▶地球を離れての活動はサンダーバード3号の領域だ

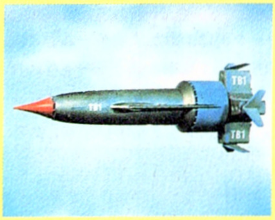



▶操縦するのはトレーシー家の末っ子、アラン

## サンダーバード1号

情報の探索、収集を行うためのロケット型ジェット偵察機だ。一刻も早く現場に到着するために、強力な原子力エンジンを搭載している。

そしてこのメカを操縦するのは、スコット・トレーシー、26歳。トレーシー一家（国際救助隊はこの一家が中心となって構成されている）の長男で、責任感あふれる青年だ。それもそのはず、現場へ接近し、どの救助メカを使用するかを決定する責任は彼の両肩にかかっているのだ。ゲーム上でも、１号の出動回数は３回と最も多く、その重要性がしのばれるね。




▶サンダーバード1号の雄姿。超高速で移動できるぞ




▶このメカを操縦するのはトレーシー家長男スコット

## サンダーバード4号

水中活動用のジェット潜航艇。ポッド・メカの中でも、これだけはサンダーバード４号の愛称を与えられてる。ジェットエンジンにより、吸い込んだ水をジェット水流として後方に排出しながら推進する水中のスーパーメカだ。

専任潜水士は、しょうが色の髪、青い目のゴードン・トレーシー、22歳。トレーシー家の最大のジョーカー（ひょうきん者）だ。また、スキン・ダイビングから水上スキーまであらゆる水のスポーツにも通じている。

ゲームでは、２ヵ所の海中ステージに出動、活躍するぞ。



▶海中を探索するのはサンダーバード4号の役割だ




▶操縦するのはトレーシー家の四男、ゴードン

## サンダーバード2号

ポッド・メカの運搬を行うための大型ジェット・輸送機。コンテナ（この中にポッド・メカを搭載）の移送のため、伸び縮みの主脚を持っている。

このメカを操縦するのは、トレーシー家の次男、24歳のバージル・トレーシーだ。性格はきまじめ。だけど、危険な救助の中にも飛び込む不屈の勇気も持っている。また、ほとんどの救助に出動するバージルは、スコットの片腕ともいえる存在だ。

事実、ゲーム上でも１号と同じく３回も（ただし内２回はアニメ処理のみ）出動することになるんだ。



▶空飛ぶ大型輸送機サンダーバード2号は質量感十分



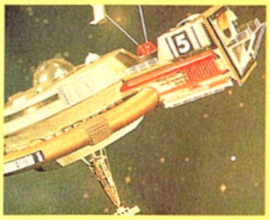

▶操縦者はトレーシー家の次男、きまじめなバージル

## サンダーバード5号

災害地などからの救助電波をキャッチし、地上の国際救助隊の基地へと連絡するための宇宙ステーション。高性能レーダーと電子頭脳を備えている。

そして５号に搭乗するのは、トレーシー家の三男、ジョン・トレーシー、22歳。どのような事態に対しても冷静かつ適切に、基地へと連絡する判断力を持っている夢多き好青年だ。

ゲーム上、このメカを操作することはないけど、ストーリー設定上は重要な役割を持っている。フッドの野望をキャッチし、その脅迫内容を基地に伝えられたのは、この５号からだったのだ。



▶あらゆる場所からのSOS信号をキャッチする5号




▶搭乗しているのはトレーシー家の三男、ジョン

オリジナルチーム強化育成講座

めざせ三冠王

# ベースボールスター



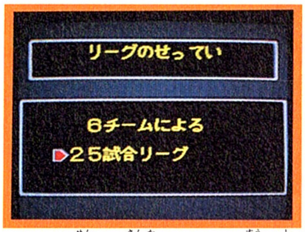
今年期待の野球ゲーム『ベースボールスター』発売も秒読みだ！　今回は、オリジナルチームを強くするにはこーすればイイってことを教えちゃう。対COM戦での注意から能力ポイントに関する情報まで、なんでもござれの特集だ!!

■SNK
■5月19日発売予定
■¥5900(税抜き)　カセット

## 目標はオリジナルチームで優勝すること!!

なんといっても『ベースボールスター』のいちばんのオモシロさは、自分のオリジナルチームを成長させていくことにある。とはいっても、最初のころのオリジナルチームはナサケナイほど弱くって、試合に負けちゃうことも多いんだよね。

じゃあ、どーすれば試合に勝てるようになるかってことなんだけど、この講座をスミからスミまで読んでくれれば大丈夫。対COM戦での、重要ポイントを〝投球〟〝打撃〟〝守備〟〝管理〟の4項目に分けて詳しく説明してあるぞ。で、試合に勝てば収益金が入ってくる。このお金があれば、選手の能力ポイントをアップでき、どんどんチームも強くなるってワケ。こーゆー魅力を知らずして『ベースタ』は語れないのだっ!! ということで、まずはオリジナルチームを作ってプレイボール!! 試合に勝ってチームを成長させながら〝リーグ戦優勝〟をめざそうぜいっ!!




▲リーグ戦は、参加するチーム数と試合数を決めて勝率を競うモードなのだ

ホームラン

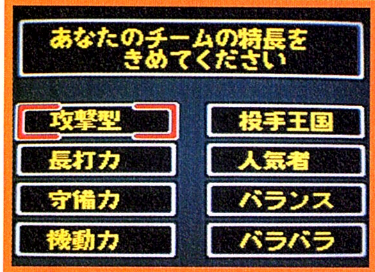
| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | きゃっちごご | BT | 18 |
| 2 | せんたーよん | MU | 17 |
| | さーどごご | BT | 17 |
| 4 | ふぁあすとろく | TK | 16 |
| 5 | らいとごご | BT | 14 |
| 6 | さーどろく | TK | 13 |
| | らいとろく | TK | 13 |
| 8 | さーどよん | MU | 12 |
| | らいとさん | NG | 12 |
| | さーどさん | NG | 12 |

▶打率、打点、防御率、セーブ数など6部門で個人タイトル争いが楽しめる

## いちばん強いオリジナルチームはどれか？ COM操作で全8チームのリーグ戦開催!!

オリジナルチームを作る場合、まず最初にチームの特長を下の8タイプの中から選ぶことになる。基本的には、自分の得意な分野を引き出せるチームがイイ。ピッチングが得意なら〝投手王国〟とかね。でも、どれにしようか迷っちゃう人もきっと多いハズ。

そこで、実際に8タイプのチームをCOMに操作させて、リーグ戦を行ってみた。4チームずつの2リーグ制で、1チーム75試合。各リーグの優勝チーム同士でNo.1を決定!! さて結果は？




### Cリーグ

参加チーム

- にんきもの　がりばんず (NG)
- まもりの　ういーるず (MU)
- とうしゅの　かあぷず (TK)
- ばらばら　たいぢゃーす (BT)

| | 試合 | 勝 | 敗 | 勝率 | ゲーム差 |
|---|---|---|---|---|---|
| 👑 MU | 75 | 44 | 31 | .586 | |
| 2 NG | 75 | 39 | 36 | .520 | 5.0 |
| 2 BT | 75 | 39 | 36 | .520 | 5.0 |
| 4 TK | 75 | 28 | 47 | .373 | 16.0 |

▲MUチームが2位に5G差をつけて優勝。守備はもちろん、予想以上に投手力があったのだ

### Pリーグ

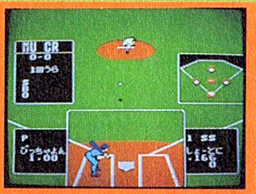
参加チーム

- ちょうだの　らいおーず (CR)
- はしりの　おりおいず (HO)
- こうげきの　ほーぷす (KH)
- ばらんす　ぶらいんず (BB)

| | 試合 | 勝 | 敗 | 勝率 | ゲーム差 |
|---|---|---|---|---|---|
| 👑 CR | 75 | 53 | 22 | .706 | |
| 2 BB | 75 | 37 | 38 | .493 | 16.0 |
| 3 KH | 75 | 32 | 43 | .426 | 21.0 |
| 4 HO | 75 | 28 | 47 | .373 | 25.0 |

▲優勝はダントツでCRチーム。走者をためてクリーンナップが爆発。得点力がものをいった

### NO.1決定!!







MUチームとCRチームの対戦は、日本シリーズ風に〝早く4勝したほうが勝ち〟という試合形式で行ってみた。結果は4勝3敗でCRチームの優勝!! でも、もう1度リーグ戦をやって、また同じ結果になるとゆー保証はまるでナイ。チームの特長を生かすも殺すもやっぱりキミ次第とゆーことかな？

# オリジナルチーム強化育成　ピッチング編

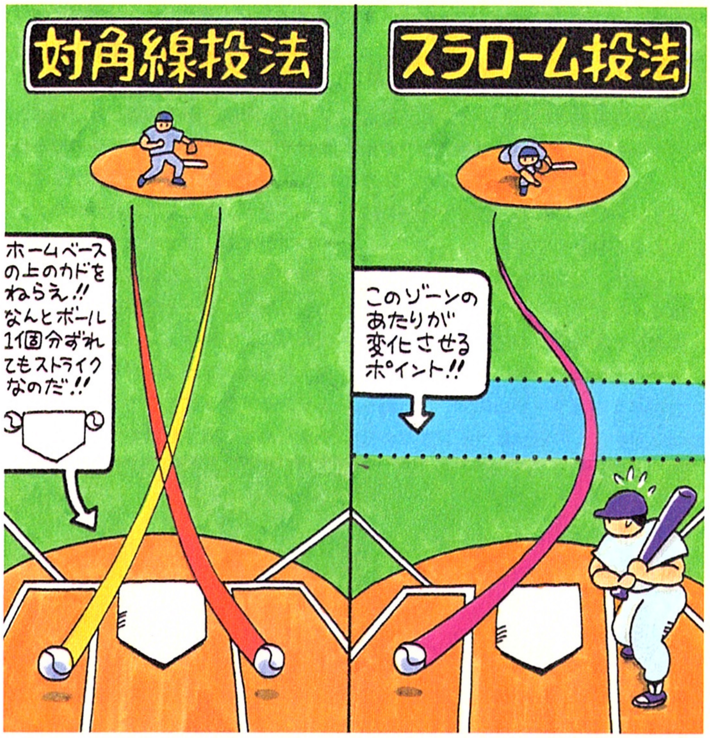
## 対角線投法とスラローム投法を覚えちゃおう！

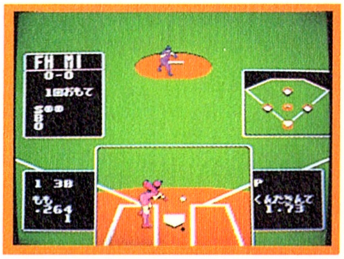
ピッチングは、守りの要。相手を0点に押さえれば、絶対に負けないんだから"打たれない投球術"を見つけた人が勝ち。な〜んて言葉でいうのは簡単なんだけどね。

で、まずは何に注意するかってゆーと、俗にいう"かわす"ピッチングを心掛けてもらいたいんだ。ムリに三振をネラう必要なんて全然なし。バットの真芯に当てさせなければ、痛打をくらうことはまずないんだから。

そこで有効なのが"対角線投法"と"スラローム投法"。"対角線投法"は、カーブとシュートを内・外角に投げわけて、打者をゆさぶる投球術。基本は、打者がホームベースの近くに立てば内角、遠くに立てば外角を攻めることだ。

"スラローム投法"は、1度にカーブとシュートを使っちゃう投法だ。相手にカーブだと思わせておいて、打者の手元で✚キーを逆にいれる。打者が振ってくれたら大もうけ。ミートポインがズレて、ぼてぼてのゴロ確実!!



▲カーブと直球しかない投手でも、内・外角にゆさぶることを忘れてはいけないっ!!




▲カーブとシュートの能力ポイントが14以上あれば"スラローム投法"はバッチリ!!

# オリジナルチーム強化育成　バッティング編

## コツコツ当てる打法と、デッドボールが有効だ！

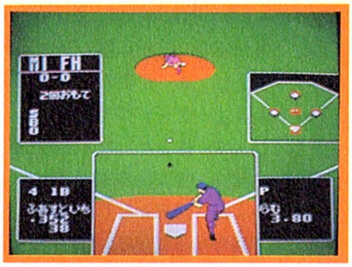
オリジナルチームを作ってからの数試合は、ホームランでイッキに大量点なんてゆー考えはもたないほうがイイ。いつもセンター返しを心掛けて、1点ずつ得点していくことが大切なのだ。

そのために、まずは当たり前だけど走者をためなくちゃダメ。打者が走者になるのは①フォアボール②デッドボール③ヒットの3パターンしかない。

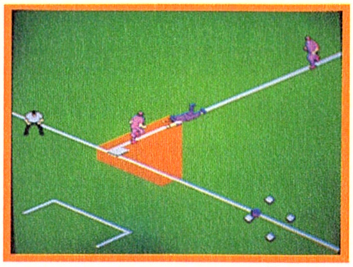
で、①と②の他力本願の出塁方法なんだけど、②のデッドボールがけっこー多いのだ。どーゆーときに多いかってゆーと、相手がカーブ投手の場合。打者を捕手側に立たせて、大きく曲がってくるカーブを待とう。左投手なら右打者、右投手なら左打者によく当てて**くれる**。キレのいい投手ほど当たる確率も高くなるぞ!!

コソクな手段を使うのがイヤなら③のヒットをネラうしかない。ボールを打つ瞬間に✚キーの上を押しダウンスイングにして、打球をころがすようにしよう。足のある打者なら、三塁手前のセーフティバントもオモシロいかも。

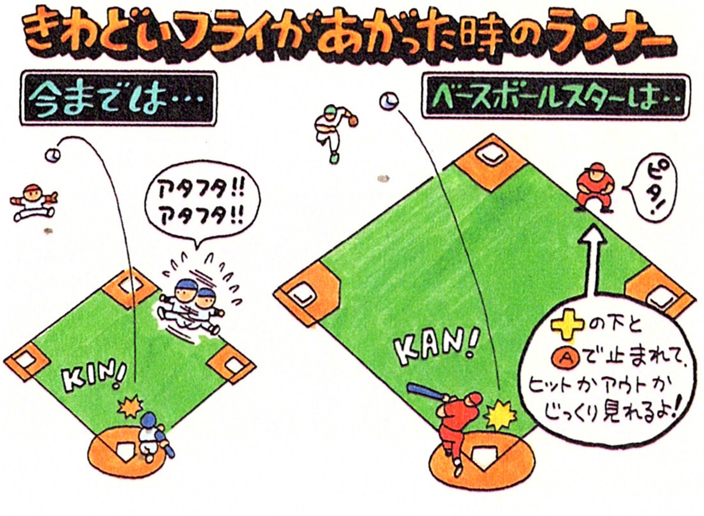
でもって走者に出たら二塁盗塁だっ！"はしる"ポイントが10以上あれば十分ネラえるぞ。13以上ならスタートをミスらなければ100%セーフ。1、2番打者は早めにポイントを上げよう！



▲"パワー"が10以上あって走者がいないときはHRをネラおう。✚キー下でUSだ！



▲三塁盗塁は"はしる"が15でも難しい。相手投手の球が遅いときにネラっても…？






▲ミートポイントがズレても、パワーのある打者ならポテンヒットの可能性もある！




▲投手など、攻撃力のない打者は、相手投手になるべく球を多く投げさせてしまえ!!

# オリジナルチーム強化育成　フィールディング編

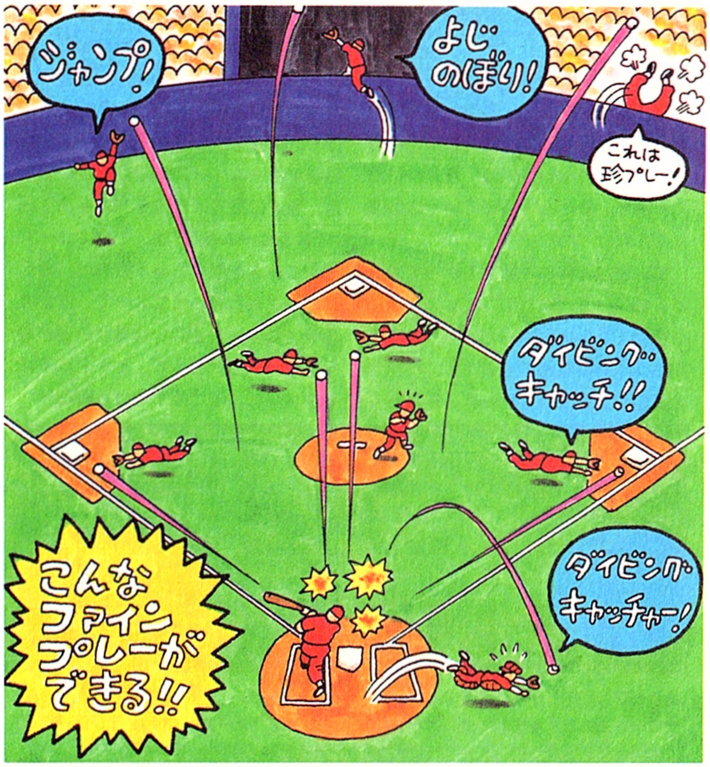
## 『肩』を強くするまではファインプレイを使おう!

守備の基本はなんといっても「肩」。『ベースタ』では、肩の強弱は"まもる"ポイントで決められるんだ。このポイントが高いほど、強肩で守備の動きもよくなるってワケ。

じゃあ、どこからポイントを上げればイイかってゆーと、ズバリ三塁手と遊撃手。内野安打を防ぐには、最低でも12以上はほしいね。あとは、捕手と左翼手・右翼手を早めにアップ。捕手は盗塁封じ、外野手はラインぎわの打球を長打にさせないことが大切だぜ!

でも、ポイントを上げるまでがけっこーシンドイ。そんなときはファインプレイ。特に内野手の横っとび捕球はかなり有効だぞ。打球が野手の横をぬける直前に✚キー左(右)とⒶかⒷボタンを押そう。まともには捕れないファールフライも、ファインプレイで楽に捕球できるようになるのだ。

外野手は、横っとび捕球ができない代わりに、"外野フェンスよじのぼり捕球"が可能。フェンスぎりぎりのホームランをアウトにできちゃうんだから、あきらめずに追う習慣をつけとこう!!







▲内野と外野の中間に落ちてくる打球は、外野手にまかせる。余計な進塁を防げるぞ



▲肩の弱い外野手は直接捕手に送球するより、内野手の中継をハサんだほうがイイ!!

# オリジナルチーム強化育成　マネージメント編

## 選手の成長はキミの自由!でも基本だけは忘れずに!

"マネージメント"とは「管理」のこと。つまり、キミが監督としてチームを管理するってことなんだ。

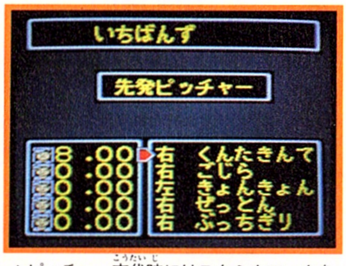
まず、試合前にしなくちゃいけないことは、選手ひとりひとりの能力を把握しておくこと。試合中には、能力ポイントを見ることができないからね。自分で、選手の個人別データ表を作っちゃうとスゴク便利だぞっ!!

選手の能力がわかったら、先発オーダーを決定しよう。基本的な打順の組み方は右のグラフを参考にすればOK。1、2番が走者に出て盗塁、3～5番で走者を返し、6～8番で再チャンスをネラえるオーダーがベストなのだ。

もうひとつ、監督として重要な仕事が選手の交代。特に投手の交代時はムズカしいよね。目安としては、球速がガクンと落ちたら交代だ。ただし、打者の打率やHR数が低いときはスローボールでも打ち取れることが多いので、ムリに交代させることはないよ。また、代打や代走をそのまま守備に入れるときには、必ず"まもる"ポイントを試合前にチェックしておこう。いくら打撃がよくても、守備が悪かったら絶対に守らせちゃダメ。代打専門にしよう!




▲試合に勝って収益金が入ったら、残り金額に注意して選手の能力ポイントをアップ

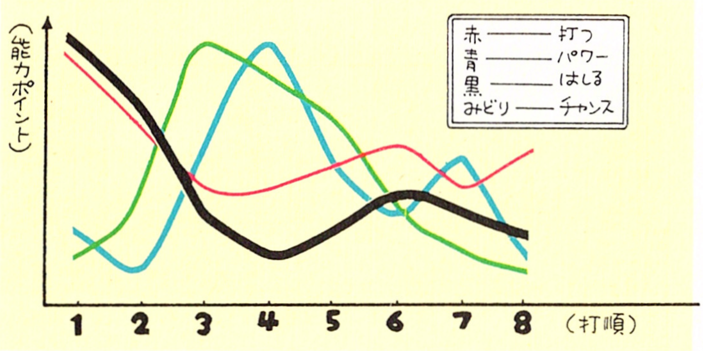



▲ピッチャー交代時にはスタミナマークを見よう。笑ったマークならスタミナ十分!

### ★理想投手陣

| | |
|---|---|
| 先発 | チームの大黒柱ともいえる先発投手は、スタミナが大切になる。リーグ戦の場合、ひとりを連続して先発させるより、ふたりで1試合おきに先発させたほうがイイ。毎試合フルスタミナで出場できるぞ |
| 中継ぎ | 4～5回をメドに中継ぎ投手へバトンタッチ。ゲームの中盤戦を乗り切るためには、なにかひとつ得意な球種を身につけよう。カーブかシュートがおすすめ。速球をつり球で使って、変化球で勝負だっ! |
| 抑え | 8、9回の終盤、ほとんどがピンチ時の登板となる。だから、いちばん大切なのは三振を取れる球のキレ。特にフォークボールを使える投手なら完璧だね。でも、過信は禁物。連投は絶対に避けよう!! |

### ★理想打線



# 知ってて得する「ベースボールスター」の基礎知識

## VSモードで見ることができるオリジナルチーム選手の成績の秘密

リーグ戦の場合、選手の成績は全員ゼロからスタートして、試合の結果通りに記録されていくコトは知ってるね。

『ベースボールスター』には、もうひとつ“VSモード”ってゆーのがある。リーグ戦の成績に関係なく試合ができるモードだ。1P、2P、COM同士などの対戦用で、リーグ戦モードとの最大の違いは、このモードでしか見られないデータがあること。それは能力ポイントから計算された選手成績。たとえば試合中に表示される打率・ホームラン数・防御率は全部、選手の能力ポイントによってはじき出された固定の数値なんだ。表示されてる成績を見れば、現在の選手の力がどのくらいのレベルなのかがすぐにわかっちゃうってワケね。

どの能力ポイントが、なんの成績に関係してるかってのは右の通り。打率とホームランは妥当なセンだけど、防御率がオモシロイ。スタミナとスピードだけで、変化球のポイントには全然関係ないんだ。つまり、変化球は使えなくても防御率0.73の投手が作れちゃうってコト。投手は防御率だけで判断しないよーに注意しようネ。

で、能力ポイントの数値がこれだけあると、こーゆー成績になるよってのが右の対応表。ここで、注意してもらいたいのは、これはオリジナルチームだけにしか使えないってこと。ADチームなどのCOMチームの選手成績は、ランダムに決められているんだ。まあ、ある程度は能力ポイントに添っているんだろうけど、オリジナルチームのような法則性は全然ないんだな。

表を参考にして、選手のレベルアップ目標を自分で決めてみようっ!!

**選手成績と能力ポイントの関係**

- 打率 ⟷ うつ
- ホームラン ⟷ パワー
- 防御率 ⟷ スタミナ+スピード

### ★選手成績と能力ポイントの対応表

| 能力数値 | 打率 | ホームラン | 防御率 |
|---|---|---|---|
| 0 | .141 | 0 | 9.99 |
| 1 | .150 | 0 | 8.13 |
| 2 | .160 | 1 | 7.07 |
| 3 | .173 | 3 | 6.66 |
| 4 | .222 | 5 | 6.32 |
| 5 | .233 | 7 | 5.42 |
| 6 | .256 | 9 | 5.38 |
| 7 | .270 | 11 | 4.55 |
| 8 | .287 | 13 | 4.02 |
| 9 | .295 | 16 | 3.89 |
| 10 | .303 | 19 | 3.14 |
| 11 | .309 | 22 | 2.85 |
| 12 | .314 | 25 | 2.22 |
| 13 | .333 | 30 | 1.73 |
| 14 | .342 | 38 | 1.41 |
| 15 | .352 | 48 | 0.73 |

▲打率は〝ラフ〟、ホームランは〝パワー〟ポイントが能力数値となる。防御率(〝スタミナ〟+〝スピード〟)×½で小数点以下を切り捨てた値が能力数値となる

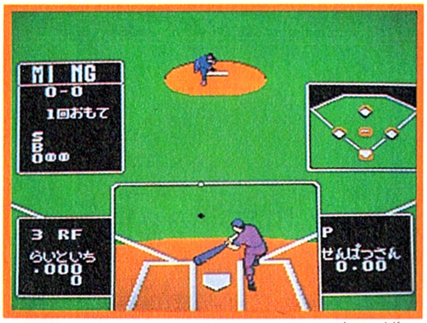
## 人気ポイントと収益金の複雑な関係をバッチリ教えちゃうぞっ!!

選手の人気ポイント。コレ、いったい何のために設定されているんだろう。実は、人気が高ければ高いほどお客さんを呼べて、収益金を増やすことができるんだ。こりゃラッキーじゃん!

だけど、その収益金の額はどうやって決まるのかな？ この疑問に答える前に 右の表を見てくれ。“リーグ戦”と“VSモード”では収益金の計算のしかたが違うんだ。“リーグ戦”では、相手チームの人気ポイントが収益金に影響するんだけど、“VSモード”では全然関係なし。最初からチームごとの金額が決められているからだ。

例えば、キミのチームの人気ポイントの合計が38としよう。リーグ戦でFHチームと対戦して勝った場合、FHチームの人気の合計は202だから、(38+202)×¼×1000=60000($)の収益金が入る。で、VSモードで同じFHチームに勝ったときは、(38×¼×1000)+12000=21500 (百の位以下は切り捨てるから実際は 21000$)となって、同じチームと対戦しても、リーグ戦のほうが約3倍近くもうかってしまうワケなんだ。

とはいっても、ADチームやJRチームクラスの金額になると、VSモードのほうがイイ場合もある。お金をかせぎたいときは、どっちのモードがお得かをよ～く考えてプレイしようぜ!



▲最初のうちは、オリジナルチームを2つ作って互いに対戦しよう。収益金は少ないけどラクに勝てるぞ!!

### ●リーグ戦の場合

**自分のチームの人気ポイント+相手チームの人気ポイント×1/4×1000($)**

### ●VSモードの場合

**自分のチームの人気ポイント×1/4×1000**

**+**

| | |
|---|---|
| 100000($) | 対ADチームのとき |
| 40000($) | 対JRチームのとき |
| 30000($) | 対SWチームのとき |
| 15000($) | 対NBチームのとき |
| 12000($) | 対FHチームのとき |
| 10000($) | 対YMチームのとき |
| 9000($) | 対WPチームのとき |
| 6000($) | 対SBチームのとき |
| 6000($) | 対オリジナルチームのとき |

# DRAGON BUSTER II 闇の封印

■ナムコ■発売中■¥5200（税抜き）■カセット

ドラバスIIってのは、実に難しいゲームだと思う。だから、買ったのはいいけれど、なかなか先に進めないよー、と困っている人も多いだろう。で、マップの一部を公開することにした。ラウンド3までにしか対応していないが、序盤はバッチリ。コツをつかんだら、残る中盤、終盤は自力で解いてほしいな。

## ラウンド1・森林地帯A～まずは基本をマスターしよう

ラウンド1のラウンド・マップは一画面の広さしかないため、迷うことはないだろう。進み方としては、ふたつ考えられる。

ひとつは、ふたつの地下茎をクリアしてドラゴン山に挑む最短ルート。それぞれの地下茎では「オノ」が手に入るので、それで森を切り拓こう。

もうひとつは、4つの風穴をクリアして進むルート。この4つの風穴は内部構造が同じであるため、実に楽だ。初心者におススメする。

余裕ができたら、塔に足を運んでみるのもいい。ここのルームガーダーを倒すと、フェアリーが出現することがあるからだ。

フェアリーは、主人公カールがダメージを受けていると、それを一段階だけ回復させてくれる。また、ノーダメージの状態であれば、ストックされ、4つ貯めると1UP！　コイツは、おいしいね。

このラウンドのドラゴンの弱点は左足。気合を入れて戦おう！



## ラウンド2・森林地帯B

ラウンド2も、ラウンド1と同じく森林地帯だ。ただし、フィールド・マップの大きさが違う。何と、4画面分だ。自分なりの攻略ルートを作っておかないと、クリアは難しい。

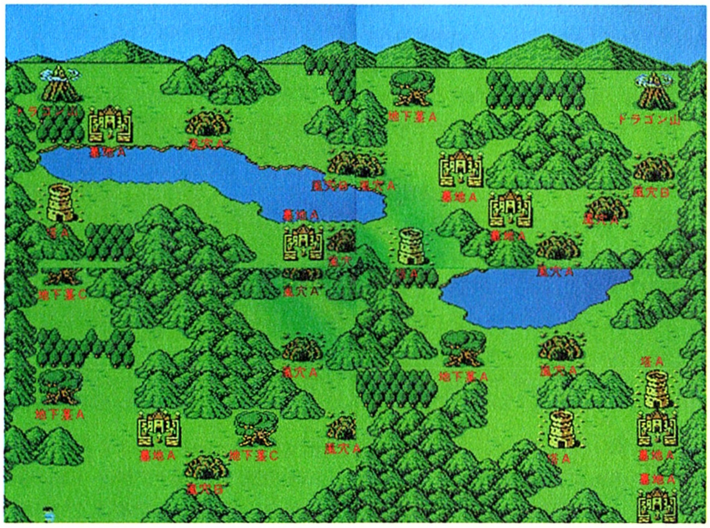
さて、右のマップを見れば判るように、このラウンドには、ドラゴン山がふたつある。両方に行くことはできないので、どちらかに決めよう。

左の砂漠ドラゴン山に棲むドラゴンは、攻撃方法、弱点共にラウンド1と同じだ。ここをクリアすると、ラウンド3のAに進むことになる。

右のドラゴンは、吐き出された炎が再び戻ってくるという「ブーメラン・ファイヤー」なる攻撃をしてくる。弱点は右足。クリアすれば、ラウンド3の砂漠Bへ。

選んだドラゴン山によって、進むラウンドが違うことに注目ね。ドラバスIIでは、ラウンド3が2種類、ラウンド4が3種類、ラウンド5が2種類というように、ゲームの展開に幅ができたのだ。どちらを進むかはキミ次第だけど、フェアリーのいる塔が右に集まっているので、カールのストックを貯めておきたい人は、右のドラゴン山を目指すのがいいだろう。

ラウンド2は、長丁場。墓地での矢の補給も忘れずにね。



## 風穴A～序盤の基本迷宮がコレなのだ！

迷宮というのは、1種類ではない。風穴を例にとるならば、A～Fの6種類。それぞれの内部構造は違うのだ。

ここでは、風穴Aを紹介しよう。

右のマップを見てほしい。

★は、スタート地点。ふたつあるのは間違いではなく、どちらからスタートするかがランダムということだ。

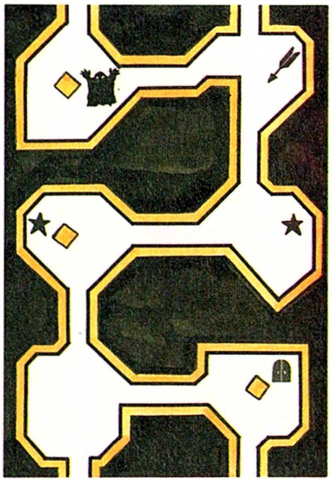
右下にあるのは出口だけど、そのまま行ったのでは扉を開くことはできない。そう、カギが必要なのだ。だから、左上のルームガーダーの「サイクロプス」を倒して、手に入れなくてはならないね。

おっと、その途中で、矢を補給しておくのも忘れてはいけない。矢は右上にあるぞ。

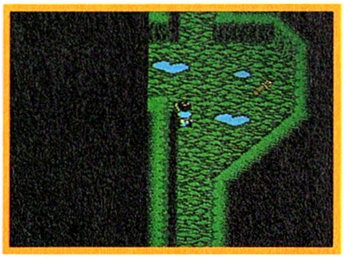
では、ルームガーダーとの基本的な戦い方に触れよう。ルームガーダーが近いと、妙な音が聞こえる。これが合図。暗闇に向かって矢を撃とう。命中すれば手応えがあるはずだ。このように、相手が出現する前にダメージを与えておけば、戦いを有利に進められるよね。接近されたら無理をせずに、逃げて間合を広げることも大切。



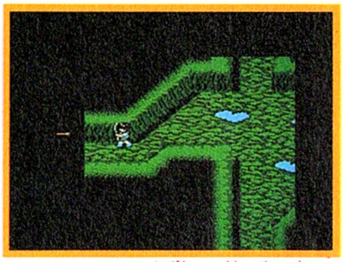
▶一ツ目巨人こと「サイクロプス」。後半は、投げてくる岩に注意すること



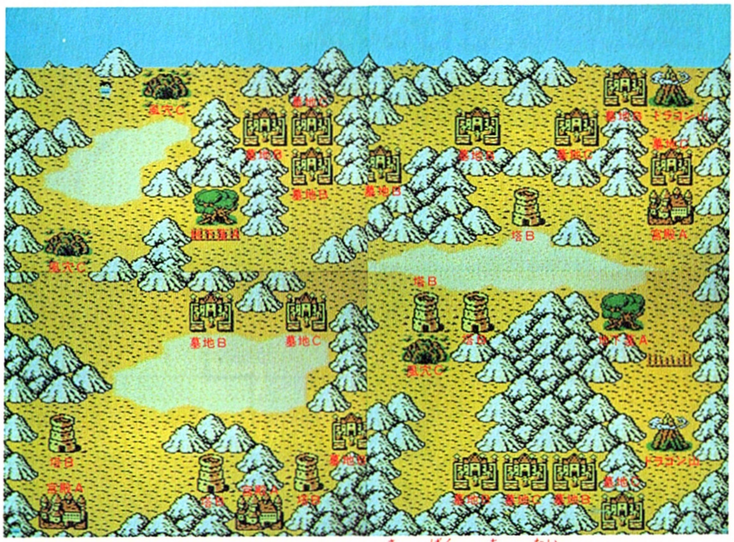
▲スタート地点がふたつあるが、どちらから始まるかはランダムに決定される。ここで暗闇撃ちの練習を積むのがいいだろう。



▲矢の数は有限だ。補給しないとハマッてしまうのだ。ちなみに矢筒は矢が10本分



▲ルームガーダーが出現する前に矢を撃っておく。これが「暗闇撃ち」なのだっ！



## ラウンド3—A・砂漠地帯

ラウンド3のA。まぶしいような森林地帯から舞台は一転して砂漠へ。

ここでは要所を熱砂と柵とが阻んでいる。通過するにはアイテムが必要。熱砂はラクダ、柵はハンマーだ。これらのアイテムは、特定の迷宮をクリアすれば、入手可能。ズバリ書くと、地下茎Aはハンマー、風穴Cはラクダが手に入る。

さて、このラウンドもラウンド・マップが4画面分と広い。だから、キチンとルートを決めて効率良く進んでいく必要がある。

ポイントとなるのは、やはり宮殿Aだろう。フェアリーが出現するからだ。ラウンド1、2では塔だったけれど、砂漠では宮殿が同じ役割を果たしているわけ。ここをうまく利用しないと、初心者にクリアは難しいだろう。

上級者はフェアリーを貯めて1UPを狙い、カールの数を増やしていくが、初心者は？　体力回復の場として宮殿を利用するのがいい。つまり、ノーダメージの時には他の迷宮を攻略し、ダメージを受けてしまったら宮殿へ——。宮殿のルームガーダー「ビショップ」は強くないので安心だね。

ドラゴンの攻撃方法はブーメラン・ファイヤー。弱点は右足だ。ここに矢をガンガン撃てば結構簡単。

## ラウンド3—B・砂漠地帯

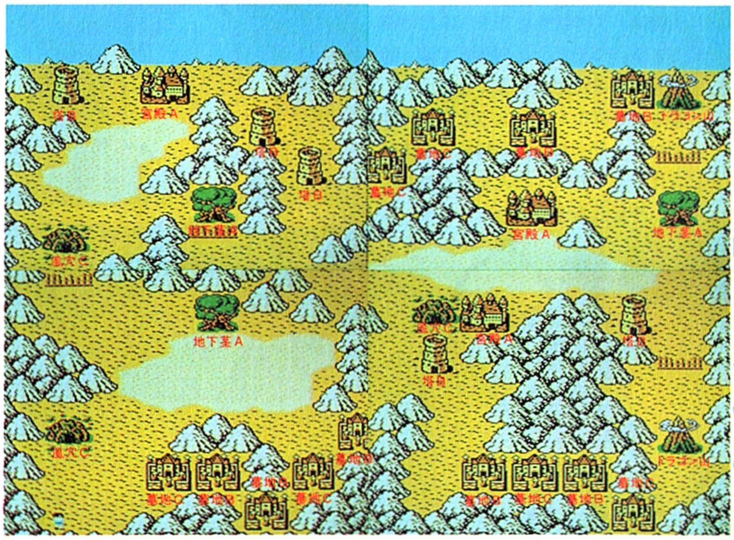
ラウンド3のBは、Aと同じく砂漠地帯。基本的なラウンド・マップは同一のものだが、迷宮などの配置が違う点に注意しよう。

よく見ると、Aよりも迷宮の数が2つだけ少ないことに気づく。マップ中央の左下寄りの墓地Cの代わりに、山があるのだ。この山は越えることができないため、プレイヤーのとるルートが絞られてくるというわけ。だから、初心者には、ちょっと苦しいかもしれないね。

さて、ここはラウンド3のAと同様にドラゴン山が2つある。3のAのドラゴン山は、どちらも同じドラゴンがいて、進むラウンドも山岳のAと変わりがなかったのに対して、3のBのドラゴン山は、ドラゴンの種類も違うし、進むラウンドも異なる。

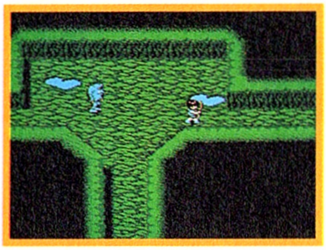
くわしく書こう。右上のドラゴン山のドラゴンは、サンダーファイヤーで攻撃してくる。3つの火の玉が、ぐるぐる回転しながら飛んでくるのだ。これが結構難しい。弱点は左足で、クリアすると、ラウンド3（山岳）のBへ。

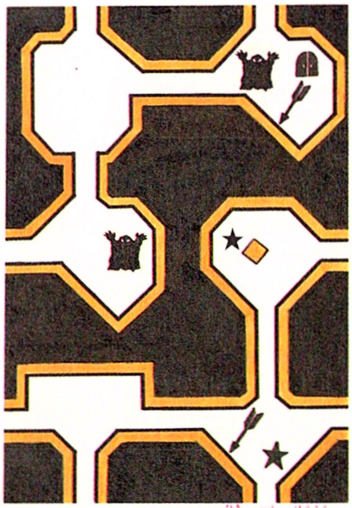
右下のドラゴン山は、ブーメランファイヤー。弱点は左足で、クリア後はラウンド3（山岳）のCへ進むことになる。どちらを選ぶかはキミ次第だけど、右下の方が簡単だと思うよ。



## 風穴B～接近戦は危険

風穴Bは、サイクロップスが2匹。どこに出現するのかさえ判っていれば、どうということはないね。「暗闇撃ち」をマスターするにはピッタリの敵だろう。落ちている矢筒は2つ。矢の残数が0になるとハマってしまうので、無駄撃ちは控え、補給できるときに補給するのがいい。





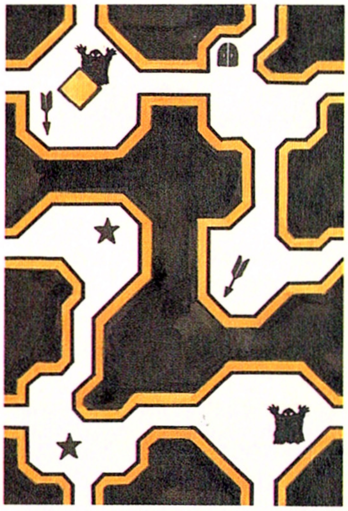
▲ここは、サイクロプスが2匹。変な方向に逃げて、ハサミ撃ちにならないように！

◀接近戦は不利。危ないと思ったら、とにかく逃げよう。そのうちに敵が諦めてくれるよ

## 地下茎B～反射を極めよ

地下茎は、風穴と少し違った雰囲気がする。出現するルームガーダーは、ファフネル。他の敵よりも、しつこくカールを追ってくるようだ。

地形は、部屋中央の障壁が大きいなどの工夫がなされている。前半はともかく、後半は様々なテクニックを駆使しないとクリアは難しいぞ！





▲ファフネルは、結構しつこい。充分に距離をとって、確実に仕留めていきたいね

◀障壁を利用してルームガーダーとの間合いを広げよう。反射はマスターしたいテクだ。

# 墓地A～骸骨戦士・スケルトン。接近戦は避けよう

人骨が散乱する迷宮――それが「墓地」だ。ルームガーダーは、スケルトン。ピッタリのイメージで、いい雰囲気がでているね。

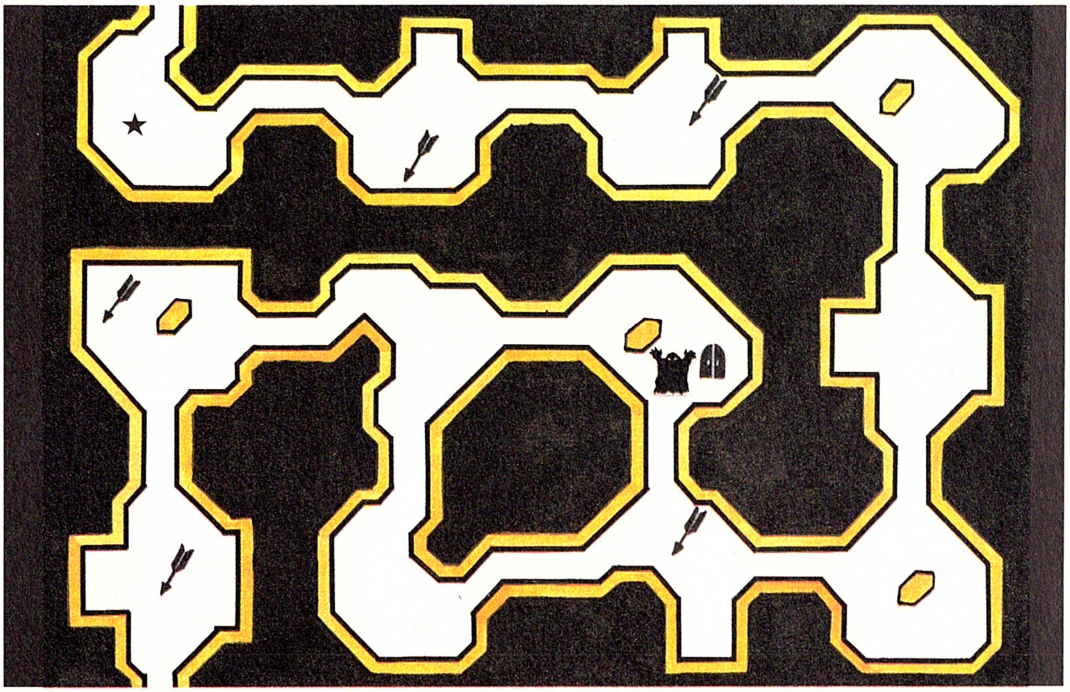
さて、この墓地A。マップを見てもらえれば判ってもらえるように、ほとんど一本道と言っていいだろう。迷うことは、まずない。

さらに、ルームガーダーは、たった1匹。この難易度の低さは、はじめてドラバスIIに触れる人にとってうれしい限り。お気楽迷宮ってところだね。

この迷宮での特筆すべきことがらは、何といっても矢筒の多さ。全部で5つもあるのだ。

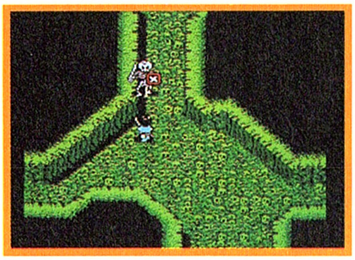
矢筒は、1つ拾うと矢を10本だけ補給できる。つまり、この迷宮では、50本の矢を入手可能ということだ。

矢を使い果たしてしまうと、いわゆるハマリ。ドラゴンと対峙しても矢が尽きてしまった――なんてカッコワルイよ。手に入る時に入れておこう。

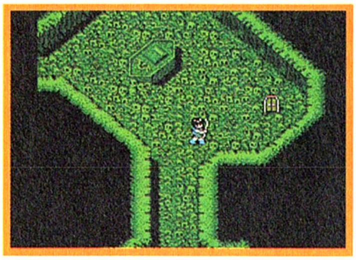




▲気をつけるのはルームガーダーだけではない。時々現れるモンスターにも注意



▲スケルトンは、高次ラウンドでは、カールの矢を弾くことがある。イヤなヤツ！



▲人骨の散乱する迷宮って不気味だよね。出口を見つけると、ホッとするんだ

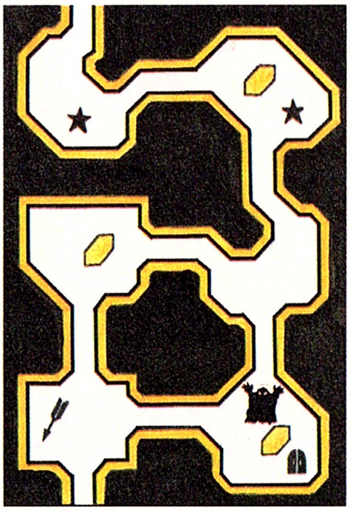


DRAGONBUSTER II

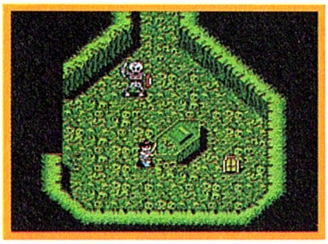
# 墓地B～簡単、楽勝！

墓地Bは狭い。ドラバスIIのマップは、Iのそれと同じで、左右および上下がループしている。これが多いマップほど迷いやすいってことだね。

ここ墓地Bのループは、上下が1ヵ所のみ。迷うわけがない。ルームガーダーも1匹だけだし、簡単簡単。ただし、来てもメリットがないから悲しい。



▲スケルトンは、剣を振りまわすだけなので接近戦さえ避ければ問題ないだろう

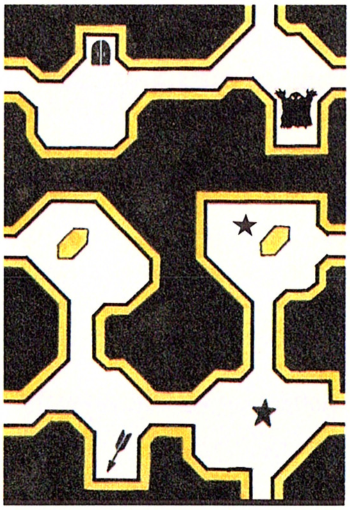


◀スケルトンに接近戦は危険。障壁を利用して、逃げまわり、隙ができたら攻撃せよ

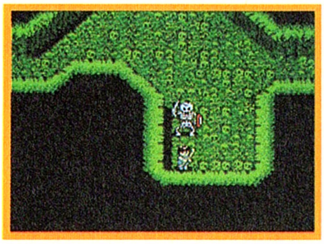
# 墓地C～これも簡単

墓地A、Bは簡単だったけれど、Cともなると少々手強い。マップ自体は狭いけれど、ループしている通路が4本もあるので甘く見てはいけない。

ルームガーダーは2匹。出現する位置を把握して、暗闇撃ち。これさえマスターすれば楽勝だ。落ちている矢筒を拾ったら、出口へ急ごう。



▲ここのルームガーダーも、やはりスケルトン。㊙テク「下撃ち」を使うのがコツだね



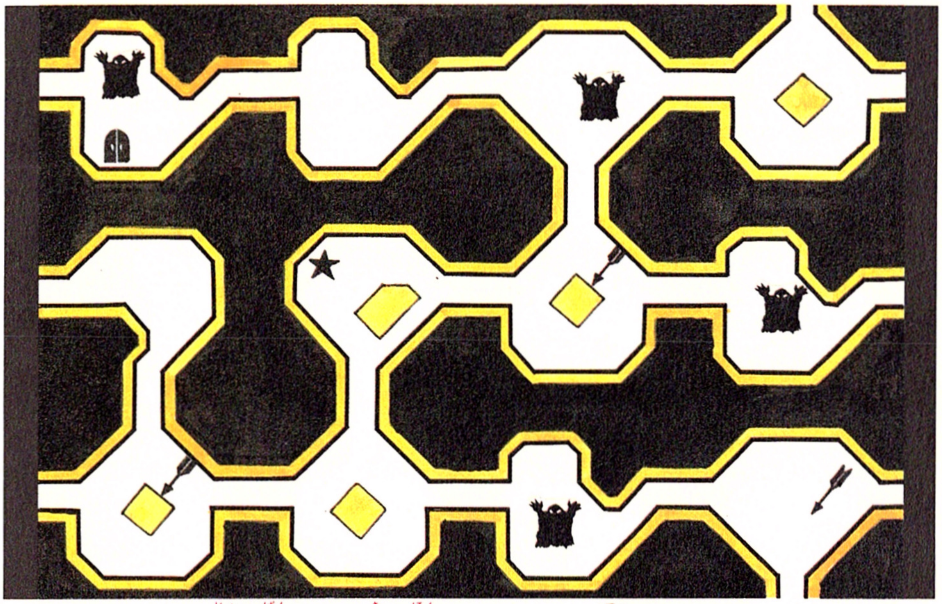
◀自分の射った矢に当たると普通はダメージとなるけれど、写真のようにすれば平気さ！



◀しつこいファフネルは、壁を利用しての「反射」で倒すようにしたい



◀ルームガーダーを倒すと、時々アイテムが出現する。盾の効力は無敵



# 地下茎A〜ヒット＆アウェイが序盤の基本

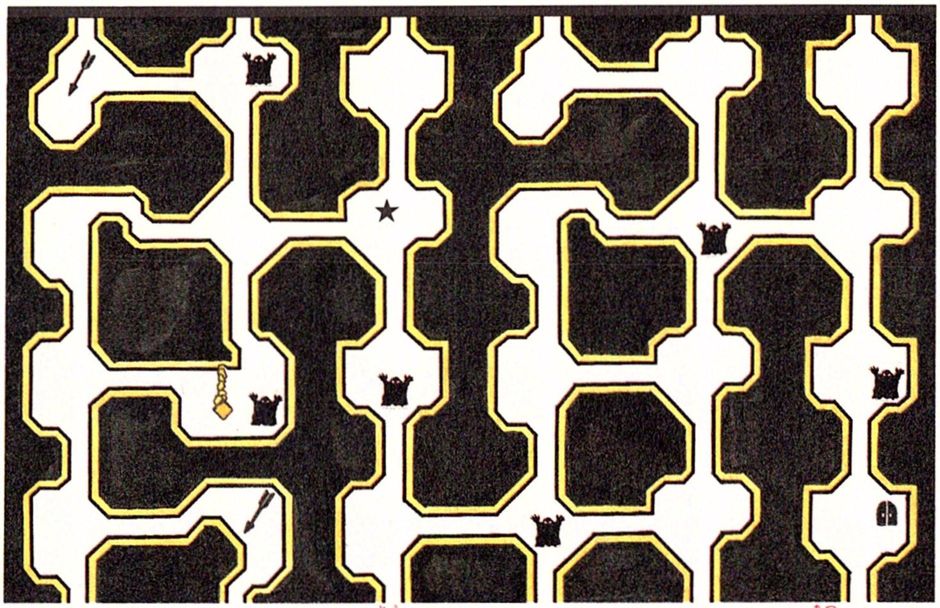


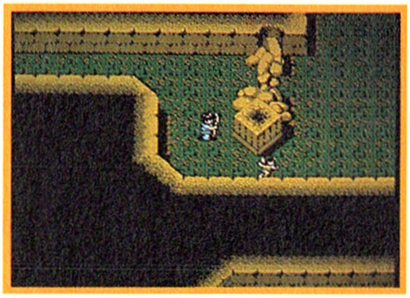
地下茎Aは広い。同じような地形にダマされて迷ってしまうこともあるぐらいだ。気をつけよう。

ルームガーダーは、ファフネル。4匹もいるのが辛いねえ。弓を使いこなせないと、ダメージを受けてしまうことがあるんだ。そのための対処法は、ヒット＆アウェイ。シューティングゲームでよく言われる「撃って、逃げるのくり返し」だ。

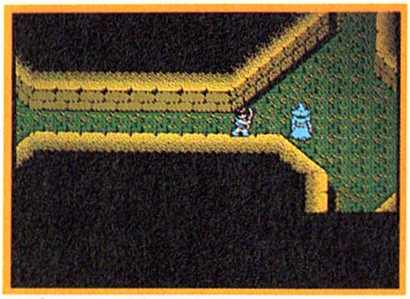
ルームガーダーに接近されたら、とにかく逃げる。ひたすら逃げる。そのうちに、ヤツは諦めるだろう。そこがチャンスだ。背後から攻撃だ。

ただし、注意がひとつ。逃げるルートを考えなければダメ。逃げた先に別のルームガーダーがいた…、なんていうのじゃ、逆に苦しくなるからね。





▶フェアリーは、カールの傷をいやしてくれたりする。唯一の味方だね



▶塔Aのルームガーダーはウィザード。残らず倒してフェアリー集め

# 塔A〜フェアリーを集めて1UPを狙え！

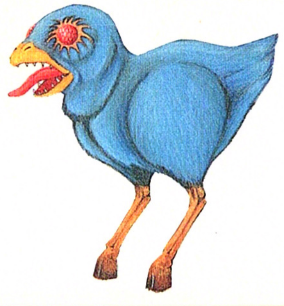


24もの部屋を持つ迷宮——それが、この塔Aなのだ。とにかく広い。上の全体マップを見るだけならそう思えないかもしれないけれど、実際にゲームをしてみると広い広い。

さて、ここのルームガーダーは、ウィザード。序盤のウィザードは激しく弱いので、他のルームガーダーと同様の戦い方で問題ない。

塔Aで重要視されるのは、ラウンド1、2。この2つのラウンドでは、ルームガーダーを倒すと、フェアリーが出現することがある。フェアリーは、カールの体力を一段階回復させてくれるだけではなく、ノーダメージ時に取るとカウントされ、それが4になると1UPするのだ。これを見逃すテはない。ストックを貯めて中盤に挑め！

## 塔B～矢筒が6つ。全部拾っちゃおう

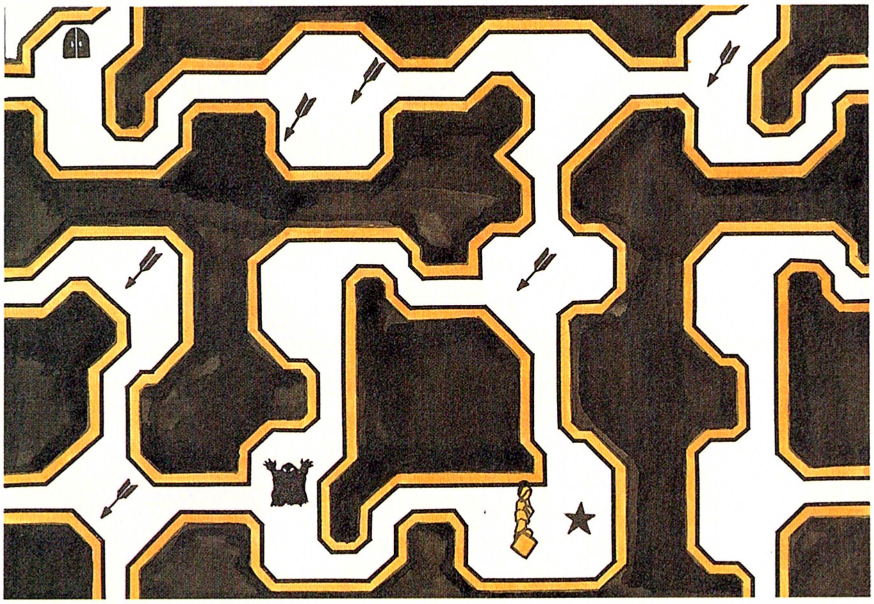


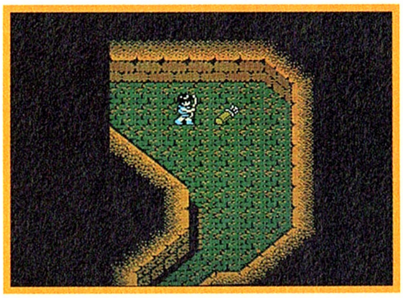
ここは塔Aに較べて狭くはなっているものの、結構入り組んだ造りをしているので迷わないように注意したい。

ルームガーダーは、やはりウィザード。コイツは序盤はカモだけど、中盤、終盤は実に強い。前作のⅠを知っている人ならば、それをイメージしてほしい。何本もの短剣を操り、攻撃してくるのだ。とにかく強い。

基本的な戦い方は、やはり「暗闇撃ち」。ルームガーダーの出現位置を完全に把握しないことには、ノーダメージで倒すことは難しい。狙いを定め、確実に当てる――気分は、ほとんど狩人なのだ。

落ちている矢筒は、全部で6つ。合計60本の矢が手に入ることになる。必ず全部拾うようにしよう。





▶矢筒を見つけた。ここのルームガーダーは、たったの一匹だよ



▶カギを取って出口へ急ぐカール。6つの矢筒を取り忘れないように

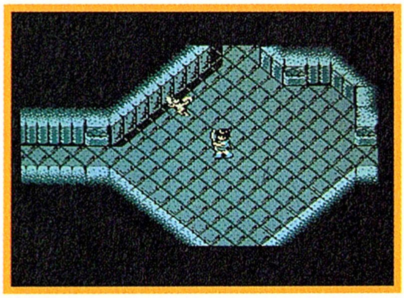
## 宮殿A～ここもフェアリーの宝庫なのだ



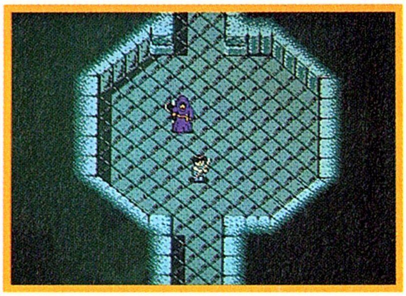
宮殿Aは、塔Aと同じ広さがある。この辺りから、そろそろドラバスⅡの本番。データ的なことを書いてしまうと、宮殿Aの登場するラウンド3からは、ルームガーダーのバイタリティが2から3へとアップし、手強くなるのである（ラウンド5からは4）。弓を3発命中させなくては倒せないのだから、接近戦がさらに危険になることが判ってもらえるだろう。

また、後半からは、ルームガーダーの攻撃方法も変わってくる。くわしくは次のページを読んでほしい。とにかく、雑なプレイでは絶対にクリアできないほどシビアなのだ。

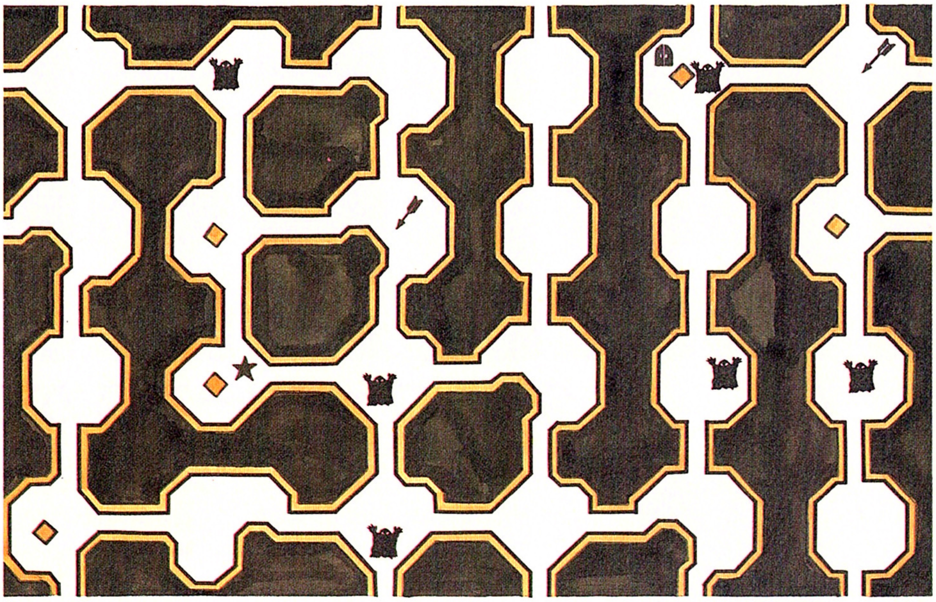
ルームガーダーの移動速度も上がって「ヒット＆アウェイ」は通用しない。確実に仕留めることが生き残る手段だ。



◀宮殿Aではフェアリーが出現するぞ。ガンガン1UPして後半に挑め



◀ビショップは、前半は弱いが、後半は火の玉を放ってくるので注意



# ルームガーダーについて、もう少しくわしく説明しよう

このページでは、マップの解説以外のことについて書いていこう。

まずは、ルームガーダーについて。

ルームガーダーは全部で5種類。それぞれの出現する迷宮は決まっているので、進路選択の参考にしたい。

さて、まずはルームガーダーのバイタリティ（体力）について。これは、ラウンドによって違うんだ。

◦ラウンド1、2……バイタリティ2
◦ラウンド3、4……バイタリティ3
◦ラウンド5、6……バイタリティ4

カールの矢は、命中するとバイタリティを1だけ奪える。つまり、バイタリティが3なら、矢を3発当てなければならないってこと。

ルームガーダーの移動速度は、ラウンドが進むにつれて速くなる。いや、速くなるというよりは、追いかけがキツくなると書くべきか。逃げまわっていると諦めてしまうのは序盤の話で、終盤では、どこまでもしつこく追ってくる。アクション性が高くなるワケ。

さらに、こちらの攻撃をかわすヤツもいるから始末が悪い。スケルトンなどは、矢を盾で跳ね返したりもする。

飛び道具を使うヤツもいるぞ！ ほとんどザコのビショップも、火の玉で攻撃してくるぞ。困ったものだ。

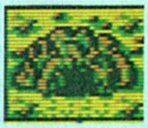
それから、スコア。つまり得点について。

◦ビショップ………200点
◦ウィザード………240点
◦ファフネル………220点
◦スケルトン………200点
◦サイクロプス……200点

こうして並べてみると、安いルームガーダーは、やはり弱く、高いルームガーダーは、やっぱり強いことが判る。

カールのバイタリティ表示は、服の色で表され、ノーダメージ時が青、次いで緑→黄→赤となっていることは前号で書いたね。言い換えると、カールのバイタリティは4ということ。

ラウンド5、6は、対等の条件だ。難しいワケだよね、これは……。

| ルームガーダー名 | | 出現迷宮 | | コメント |
|---|---|---|---|---|
| ビショップ●司教● |  | 宮殿 |  | 宮殿に出現するのは、ビショップ。RPGをプレイする人ならば知っていると思う。オノを持っており、中盤からは火の玉を放ってくる。 |
| ウィザード●魔術師● |  | 塔 |  | 塔のルームガーダー・ウィザード。前半はカモなのに、後半は魔法で剣を操って攻撃してくるイヤなキャラに変身する。かなり手強いぞ！ |
| ファフネル●火炎竜● |  | 地下茎 |  | ファフネルは、地下茎に棲む小型の竜。後半では体を発光させて、カールの矢を弾く。ただし、下からの攻撃に対しては無効だからラッキー |
| スケルトン●骸骨戦士● |  | 墓地 |  | 墓地の番人・スケルトン。鋭い剣を振りまわすため、接近して戦うのは危険だ。中盤からは左手に持った盾でカールの矢を弾くことがある。 |
| サイクロプス●一ツ目巨人● |  | 風穴 |  | 風穴に棲息する巨人・サイクロプス。近づくと、その怪力でぶん殴ってくる。痛い。中盤からは、岩も投げてくるから、さらに痛い。 |



# ドラゴンが最後の敵なのだ

各ラウンドの最後に待ち受けているのは、もちろんドラゴン。コイツが、また強いのだよ。トホホ。

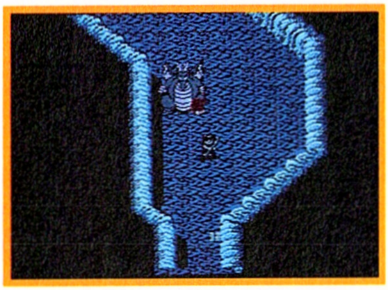
ドラゴンの攻撃方法は4種類。普通に火の玉を吐く「ノーマルファイヤー」、それがある程度進むとドラゴンの方へと戻っていく「ブーメランファイヤー」、3つの火の玉がぐるぐる回って飛んでくる「サンダーファイヤー」、5方向に飛び散る「5方向ファイヤー」だ。

ラウンド6、つまり最終ラウンドのドラゴンは「ドラゴンキング」という悪の親玉。コイツは、この4種類すべてを使ってくるという凶悪さ。本当に勝つことなんてできるの？ なんて思ってしまうぐらいだ。

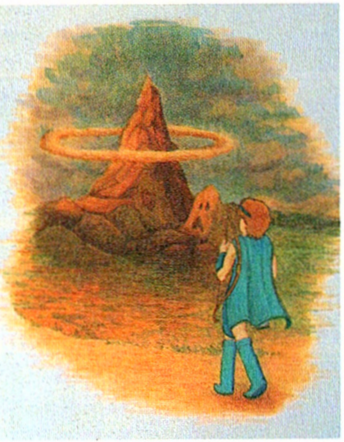
だけど、カールのストックさえあれば、何とかなる。

カールが死んでしまっても、ドラゴンに与えたダメージは継続されるからだ。これは、ドラゴンだけではなく、ルームガーダーにも言えること。このためにも、ノーダメージでフェアリーを貯め、1UPする大切さが判ってもらえるだろう。

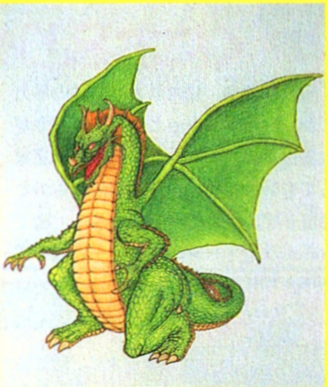
ドラゴンとの基本的な戦い方は、暗闇撃ちでダメージを与え、姿を現したら、今度は弱点を狙う――コレだ。ガンバってほしい。



▲ドラゴンとの戦いでは弱点を攻めるのがセオリー。赤くなってるのが弱点



## ドラバスIIはIよりも前？



ドラバスIIは、Iよりも後の話かというと、実はそうではないんだ。王女セリアも、勇者クロービスも生まれる前のこと――。この時代に展開された討竜伝説こそが、ドラバスIIであるわけ。

主人公カールの生まれ故郷の名が、後のローレンス王国と設定されているから、もしかすると討竜の才がある人間が生まれやすいのかな？

## ドラバスIIの魅力って何だろう？

ドラバスIIの魅力って何だろう？

一度でもこれをプレイしたことのある人ならば判るけど、まだプレイしたことのない人には判ってもらえないだろう。それは、活字や写真からでは得ることのできないものだからだとボクは思うからだ。

こどもの頃。夜中、ひとりでトイレに行くのが怖かったことを覚えているかな？ それに似てないこともない。見知った自分の家なのに、なぜか怖い。ボクは、ドラバスIIをプレイするたびに思うのだ。これはゲームなんだ――心の中でそう思っても、やっぱり恐い。

不思議だよね。

ゲームでドキドキしたい。そういう人は、ドラバスIIで遊ぼうよ。

▶この美しいグラフィックを見てほしい。憎っくきドラゴンを倒すたびに見られるのだ



※このゲームはシャープC1には対応しません。©㈱ナムコ

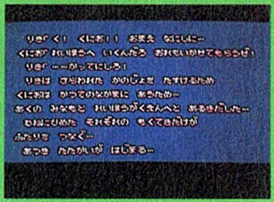
# 全マップ大公開




カセット テクノスジャパン／発売中／¥5900

# ダウンタウン熱血物語

ユニークなキャラクターと、バリエーション豊富な技。「熱血硬派くにおくん」の興奮そのままに、RPG風のエッセンスをプラスして、ドド〜ンとオモロイゲームに仕上がったぞ。今回は発売直後出血下血大サービスっつうことで、全マップ大公開だぁ!!

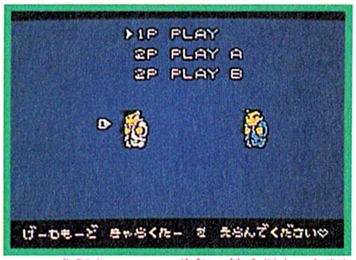


文／S-MAN

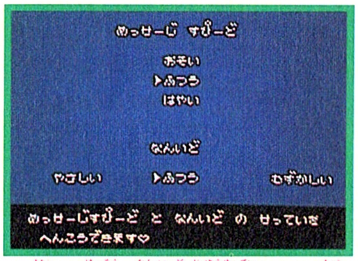
## 迫り来るタコ野郎どもを殴り倒して嗚呼快感ってヤツね

人をブン殴るのって、スカッと気持ちがいいのね、いけないことだけど。もちろんゲームの世界だからなせる技だけど、相手が怪獣とかよりも人間のほうがリアリティあるぶん、感情移入しちゃうでしょ。ストレス解消にもなるんだわな、このゲームは。で、中身のほうは、そういった基本的な快感要素に加えて、商店街でお買い物をしてパワーアップするという新アイデアが、これまたキメなんだよね。ステータス設定や難易度変更可能、パスワードにターボファイル対応と、いたれりつくせりのサブ機能も、平成時代（なんか平安時代みたい）の新ゲームらしい内容だしね。

とゆーわけで、今回は出てくる全部のエリアを、マップでボイ〜ンと紹介しちゃうのだ。マップで地形を見ながら、より確実な攻略法を研究しよね〜。




▲２人同時プレイの場合、仲間同士で協力しあうかジャマしあうかを選択できるのだ




▲新しい発想、難易度自由設定。プレイ中でも、自由に難易度を変更できるんだぜっ

## くにお&りきのお相手は、10校の由緒正しき不良校だ！

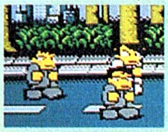
今の世の中、校内暴力や家庭内暴力とか、なんかちょっと狂ってる部分が目立つよね。でも、学校同士の対立なんてモンは、そんな反道徳的なものとは違って、いつの時代にもある、誰でもみんな（？）経験する、一過性の青春の１ページみたいなやつだ。まぁよろしいんじゃないかと。ほんで、りきがいる花園高校以外に、設定された学校は全部で10校あるのね。みんなそれぞれに特徴がつけられてて、読むだけでビビりそう。でも深く考えんなよな。






### 千里台高校　りきだけを専門に狙うのだ

弱いクセに、短気なヤツ。木刀なんざ持って強がってるけど、スキが多いから気にすることはない。花園高校に対抗意識を持っている。



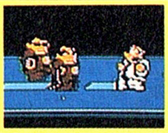
### 白鷹工業高校　タイヤを好んで使ってくる

性格にバラツキがあり、気分屋でふざけた態度で動きが読みにくい。力まかせに攻撃してくるが、打たれ弱い。



### 坂宿商業高校　アイテム投げに気をつけろ

気が弱いから、すぐ逃げる。そのわりには、無謀ともいえる玉砕ダッシュ戦法を好んで使う。武器を持たすと半狂乱するアブない性格。



### 又川工業高校　距離をおくと危険な相手だ

脚力があり、キックやダッシュジャンプの遠隔攻撃が得意。性格は暗く、メリケンサックを好む。気力がないのが欠点だ。



### 沼丘工業高校　くにおを執拗に狙ってくる

防御重視のテクニカルジャンプ攻撃をしかけてくる。武器をこよなく愛し、手にした武器は放さない。基本に忠実、耐えるタイプだ。



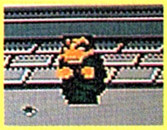
### 宝陵高校　落ち着いた堅実な攻撃

パンチがシャープで、身のこなしが軽い。素手の戦いに自信がある格闘派。武器は使い慣れてないので、すぐ投げようとする。



### 影村学園　暗い性格が行動に出ている

性格は暗いが、意外と身軽で素早い。弱いほう１人を重点的に狙い、体力不足を武器で補う、汚くも賢いヤツら。不利だとすぐ逃げる。



### 谷花高校　武器がなければただのタコ

キック力に欠ける分、木刀使いに命を賭けている。熱しやすくさめやすい性格で、気は短い。武器がなくなると急に弱気になる。



### 星草農業高校　農作業で鍛えた重いパンチ

動きがニブく、体力勝負の強引な接近戦を好む。豪胆な性格で、パンチには独特の重みがある。プッツンすると怖い存在かもしれない。



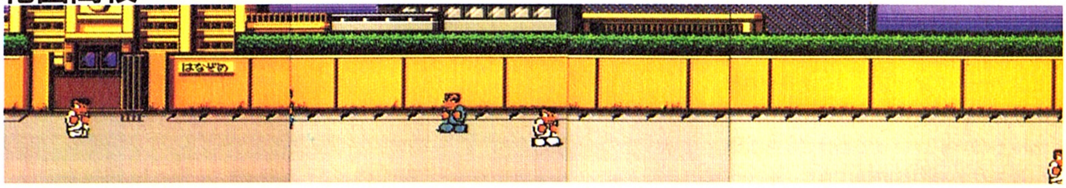
### 冷峰学園　鉄パイプを好んで使うのだ

攻撃力と防御力を兼ね備え、力と技のかけひきがうまい。元は進学校だったためか、クールで賢い計算された攻撃方法で攻めてくる。

## STAGE.1 ～花園町1エリア

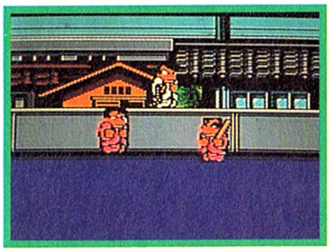
ここは、りきの通う花園高校だ。校門の前から、ゲームはスタートするんだ。このへんは固定アイテムもなく、とにかく基本テクを身につける意味で、素手での攻撃をバシッとキメていこう。特に、ダッシュ＆ジャンプの操作を確実にマスターしておかなくちゃね。

### 花園高校



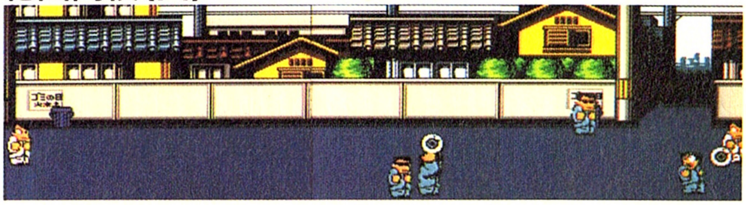



◀ジャンプキックは攻撃力があるぞ！



▶塀に上ると、敵の動きがかなりニブくなる。敵の真横に降りて、奇襲攻撃だ！

### 花園高校(A)



## STAGE.2 ～花園商店街

最初の商店街は、ここ花園商店街だ。まずは、ここで基礎的なパワーアップをしておきたい。パーツとして手に入れておきたいのは、マッハパンチとマッハキックだ。予算がなければ、マッハキックだけでも買っておこう。スクリューについては、自分の体を回転させるというアクションが、キックなどに比べて動作がワンテンポ遅れるのと、値段の問題で、あんまりオススメできない。体力回復なら、すし屋がいい。値段が高い品はそれなりに回復率がいいが、1度食ったらデータをメモしておき、今後のステータスアップに直接役立つものを吟味する必要があるぞ。パン屋は、自信がなければ利用しよう。

〈喫茶店〉〈パン屋〉〈すし屋〉〈本屋〉



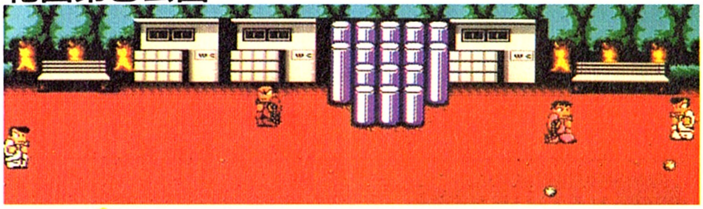

| 喫茶店 | | パン屋(TO) | | すし屋 | | | | | | | | | 本屋 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| コーヒー | 350 | あんぱん | 80 | 並 | たまご | 200 | 上 | いくら | 800 | その他 | かっぱ巻 | 200 | マッハパンチ | 3000 |
| 紅茶 | 350 | クロワッサン | 100 | | たこ | 200 | | あかがい | 900 | | てっか巻 | 400 | マッハキック | 3000 |
| クリームソーダ | 400 | カレーパン | 100 | | いか | 200 | | うに | 1200 | | ねぎとろ巻 | 600 | スクリュー | 5000 |
| トーストセット | 400 | あんドーナツ | 100 | | あなご | 400 | | ひらめ | 2000 | | 太巻 | 1000 | | |
| ミックスサンド | 550 | クリームコロネ | 100 | | えび | 600 | | 大とろ | 3000 | | | | | |

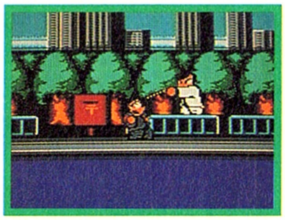
## STAGE.3 ～花園町2エリア

このステージにある花園第3公園には、あとで必ず戻ってこなければいけないのだ。そいつを忘れて進んでしまった場合、あとで肝心なボスが出現しないという悲惨な結果となる。マップではすでにいるように見えるのが、実はこの木下は、先のマルカ運送配送庫にいる西村を倒して初めて登場するぞ。

そして、花園町の最後で待ち構えるのは、小ボスの沢口。こいつは、エリア内で4人のザコを倒すと登場する。武器を1発投げたあと、連続攻撃だっ。

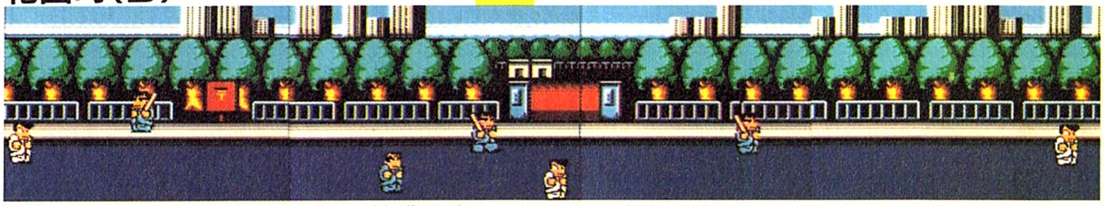
### 花園第3公園

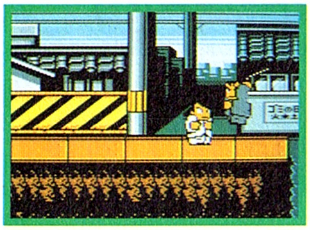




▶柵の上からも攻撃できる

### 花園町(B)



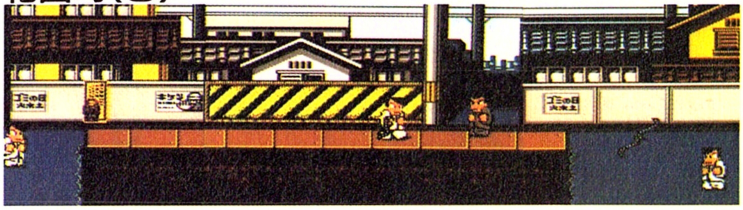


▲通路が狭いから落ちないように！




▶口だけは達者な木下。こんなヤツにナメられんなよっ！

### 花園町(C)



# STAGE.4 ～桜町商店街

〈本屋〉〈米屋〉〈めし屋〉〈ファーストフード〉〈薬屋〉



桜町商店街で目につくのは、いかがわしい本ばっか売ってる本屋だ。この本、ヘンなネーミングなんだけど意外とステータスアップにつながるシロモノなのだ。かといって、別に高いノーカットの本がいいってわけじゃあない。ちなみに効果的なのは、ざいんどすりいなっていうヤツだ。めし屋ではとんかつ、薬屋はスッポンパワーが強力だぞ。ファーストフードも、気軽に利用しよう。

| 本屋 | | 米屋(TO) | | めし屋 | | ファーストフード | | | | | | | | | 薬屋(TO) | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 風の谷の歌 | 450 | うめおにぎり | 100 | さばみそライス | 450 | バーガー | テックバーガー | 210 | 飲みもの | ミルク | 120 | その他 | テックスープ | 150 | ファイトはつらつ | 200 |
| ざいんどすりいな | 640 | しゃけおにぎり | 120 | レバニラいため | 600 | | テックサンド | 220 | | コーヒー | 150 | | テックリンゴパイ | 150 | ギンギンセット | 500 |
| いやらし本 | 1500 | めんたいおにぎり | 150 | 豚しょうが焼 | 500 | | テックフィッシュ | 250 | | オレンジジュース | 200 | | テックポテト | 220 | やるキング | 1000 |
| 愛があったころ | 980 | ささにしき | 2900 | とんかつ | 600 | | ビックテック | 400 | | テックシェイク | 220 | | テックナゲット | 300 | スッポンパワー | 1500 |
| ノーカットの本 | 3000 | ゴールドライス | 4500 | カレーライス | 600 | | | | | | | | スマイル | 0 | 元気いっぱつ | 2000 |

# STAGE.5 ～花園大橋近辺

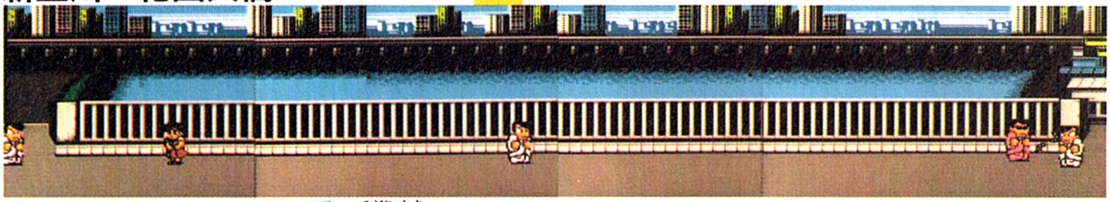
花園大橋に入ったとたん、女の子が出てきてビックリ。彼女は、冷峰学園の女子生徒・長谷部さんだ。敵校の生徒なのに、彼女は僕たちの味方なのだ。ダブドラ兄弟の居場所を、こっそり教えてくれるわけね。ボタン操作なしでMSがスラスラ流れちゃうから、MSスピードをおそくして聞こう。

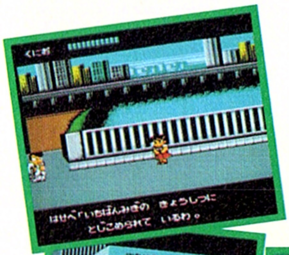
そして、橋の裏側に潜んでるのが、山本と上条の情けないコンビ。つまり、こいつらは2人でツルんでるにもかかわらず、ヤケに弱い。金ヅルにしよう。

## 新宝川・花園大橋裏



## 新宝川・花園大橋

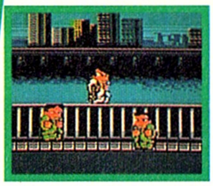




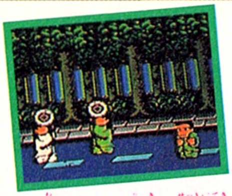
◀長谷部ちゃんのMSを聞いておいてね！



▲デレデレとホザいてる間に、先制攻撃だぜっ！

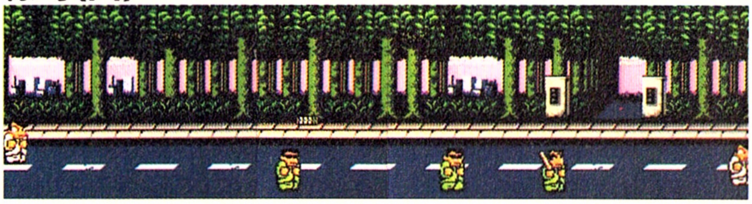


▲橋の欄干に上っても、後ろには落ちないから安心だ



▲落ちている武器は積極的に使うベシ、ケムンパス

## 緑町(A)



# STAGE.6 ～マルカ運送1エリア

マルカ運送の入り口付近も、通路の狭い危険地帯だ。こんなとこで落ちて死ぬとみっともないから気をつけよう。

内部は、さすがに配送庫ってだけあって、コンテナの山。それを跳び越えて反対側へいくわけだ。狭くても、ここはひとつダッシュジャンプで一気に上っていくことにしよう。この場合位置がポイントだ。ちょうどコンテナの真ん中あたりを目指して跳ぶのがコツ。奥すぎても手前すぎても失敗するぞ。

## ぴゅぴゅぴゅの西村登場

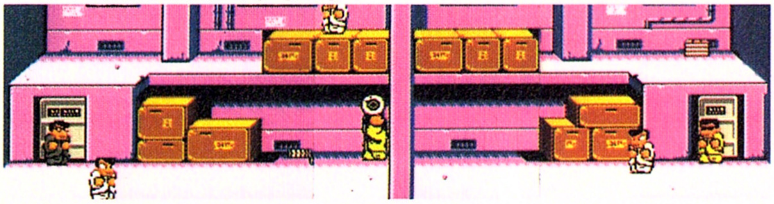
こいつ、出てきたと思ったら、いきなり妙なことを口走るのだ。ふんっ、テメエこそぴゅぴゅぴゅのぴゅーにしてやるぜっと、上から奇襲攻撃をしかけてブっ飛ばそう！

## マルカ運送配送庫(A)



危険地帯

## マルカ運送配送庫(B)



## マルカ運送配送庫(C)

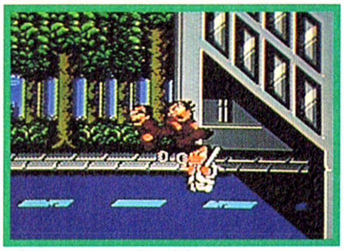


## STAGE.7 ～マルカ運送2エリア

# ここからは敵の攻撃がハンパじゃない！

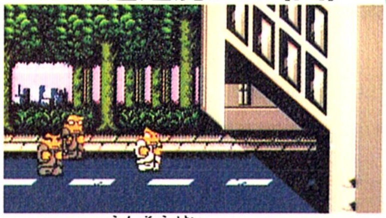
ここらへんで出てくるヤツらは、どうもタチが悪い。後ろから攻撃してくるヒキョウ者ばっかなのだ。お金をたくさん持ってる人は、こんなとこでムダな労力を費やさずに、ダッシュで逃げきってしまうのも得策だね。

ただし、マルカ運送廃ビルのエリアの最後に、望月という小ボスがいることを忘れちゃいけない。その先にも、平がいるし。小ボスの連続なのだよ！



▲逆に、ここでお金を稼ぐこともできるぜ

マルカ運送廃ビル(A)



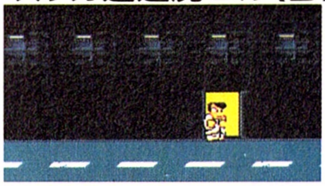


▶望月は動きが素早い。壁ぎわに追い詰めろ！



▶平は武器の使い手だ。素手の戦いにもちこめ

マルカ運送廃ビル(B)



マルカ運送廃ビル(C)

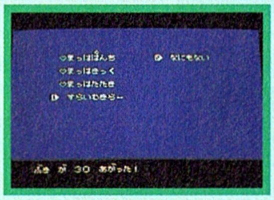


### こんなとこに謎の店が…！

廃ビルの中間に、なぜか隠し店があるのだ。ネーミングがいかにもRPGを意識した感じ。異常に高い気もするけど、効果のほうはダイジョブなんだろうか。お金持ちの人は買ってみてね。

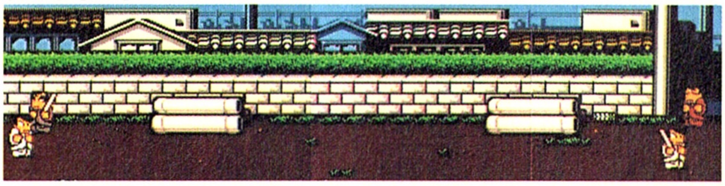


▶こんなに高いんだからさぞイイモノだろうねぇ



▶なんと、武器の数値が一気に30も上がったぞいっ

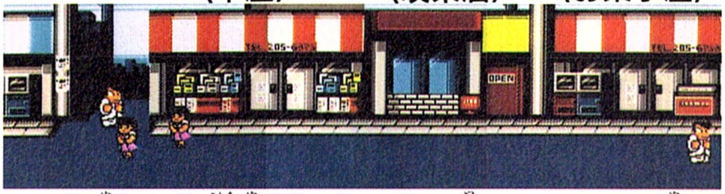
緑町(B)

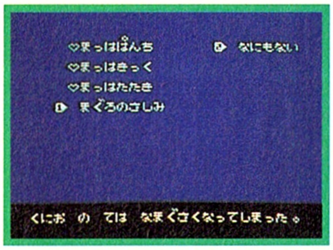


## STAGE.8 ～緑町商店街

この商店街で注目すべきショップは、くつ屋だ。いいくつを履くと、キックの攻撃力や、素早さが格段にアップするぞ。値段からみて、攻撃力が上がるのは野球スパイク、素早さが上がるのはエナメルシューズあたりだ。ウエスタンブーツもいいけど、ちょっと高すぎるからね。そして、逆にダマされちゃいけないのが、本屋に売ってるストンピング。こいつは、マジにまるっきし使えないぞ。4000円ドブに捨てた感じで、間違えて買うと悲しい。あと、魚がユニーク。魚を握りしめると、手が生臭くなってパンチが強力になるんだぜ！

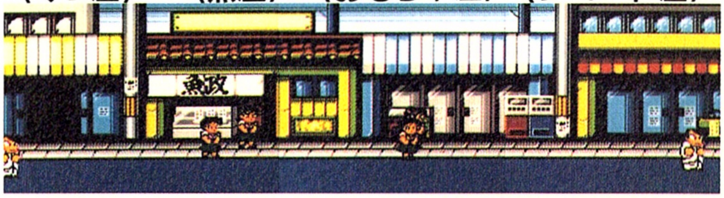
〈本屋〉　〈喫茶店〉　〈お菓子屋〉





▶なんで手が生臭くなるとパンチが強力になるのかしら…？

〈くつ屋〉　〈魚屋〉　〈おもちゃ屋〉　〈レコード屋〉



| 本屋 | | 喫茶店 | | お菓子屋 | | くつ屋 | | | | | | 魚屋 | | おもちゃ屋 | | レコード屋 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| マッハパンチ | 3000 | レモンスカッシュ | 400 | ガム | 100 | くつ | カンフーシューズ | 3000 | その他 | 便所スリッパ | 500 | サケのきりみ | 500 | ファミくにお | 5300 | えんか | 1000 |
| マッハキック | 3000 | フルーツジュース | 500 | あめ | 100 | | スニーカー | 4000 | | くつの臭い消し | 700 | イワシ | 500 | ファミドラゴン | 5800 | ロック | 1000 |
| ストンピング | 4000 | ピザパイ | 550 | ラムネ | 100 | | 野球スパイク | 4500 | | お子様サンダル | 980 | サバ | 600 | ファミドッジ | 5800 | アイドル | 1000 |
| | | パフェ | 600 | アイスクリーム | 100 | | エナメルシューズ | 6000 | | 健康サンダル | 2000 | マグロのさしみ | 1000 | 変身ベルト | 2800 | ゲームサウンド | 1000 |
| | | スパゲティー | 600 | ミルクチョコ | 100 | | ウエスタンブーツ | 12000 | | ロンドンブーツ | 6000 | | | クマのぬいぐるみ | 3000 | クラシック | 1000 |

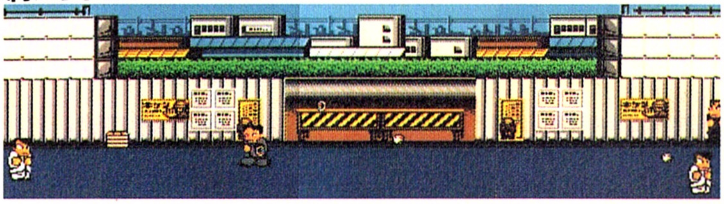
## STAGE.9 ～緑町入口

そろそろ緑町の中間点だ。ここらはゲームの中間点でもある。出てくる敵も、白鷹や又川、宝陵や谷花といった強い連中が頻繁に出現してくるんだ。強さからいくと、最初のほうの小ボスクラスだぞ。気を引き締めてイコ～！

後半もバリバリだぜ！



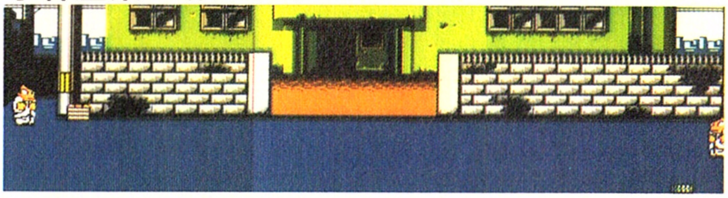
緑町(C)

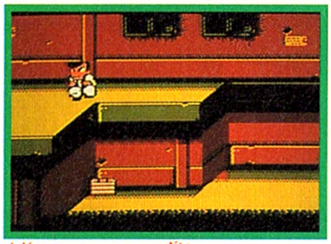


## STAGE.10 ～小林産業エリア

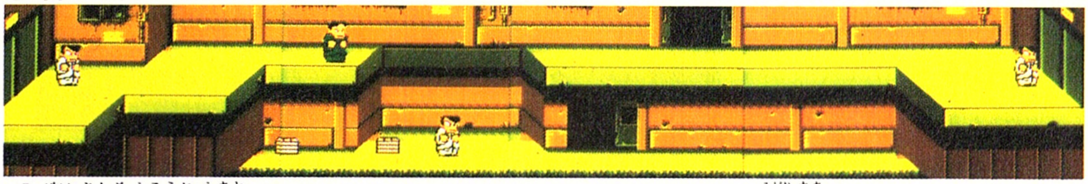
小林産業工場跡は、全体的に足場が狭く、確実な動きを強いられる場所なんだ。建物の中に入ると、すぐに大きな段差がある。で、この段差の下の段が問題なのだ。一見、全部が床のように見えるけど、実は手前側はガケなんだよね。ちょっと意識して、奥のほうで戦ったほうがいい。

### 小林産業工場跡(A)





### 小林産業工場跡(B)



### 戻りたければ大ジャンプを

ここの大きな段差は、パッと見だと、1度降りたら帰れないように思える。だけど、ダッシュで8歩以上走ってからジャンプすれば跳び乗れるんだ。戻る必要がある人は挑戦してねっ！

### 小林産業工場跡(C)



### 緑町(D)



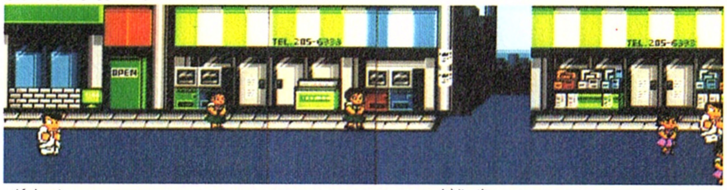
## STAGE.11 ～星の丘東商店街

ついにここが最後の安全地帯となってしまった。もう目的地は目の前だがらね。さて、ここでは絶対に買っておくべきアイテムがあるんだ。それは、本屋に売ってるマッハたたきだ。値段は6000円とちと高いけど、武器を持ったときに絶大な効果があるぞ。ダブドラ兄弟に打ち勝つためには、こいつがないと苦しいのだ。そして、お金に余裕がある人には、人間魚雷を買うといいかも。ダブドラ兄弟は2人いるから、その効果は目に見えるでしょ。体力回復剤も必ず買い込んでいこう。パーフェクトなコンディションで戦いに臨め！

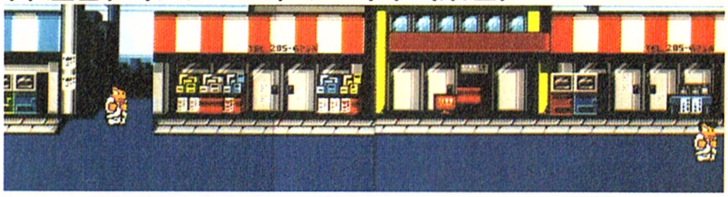



◀とにかく強力なマッハたたき。値段以上の効果があるぞ

### 〈喫茶店〉〈パン屋〉〈本屋A〉



### 〈本屋B〉〈ファーストフード〉〈薬屋〉



| 喫茶店 | | パン屋(TO) | | 本屋A | | 本屋B | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| コーヒー | 350 | ブリオッシュ | 100 | マッハパンチ | 3000 | マッハパンチ | 3000 |
| 紅茶 | 350 | カレーパン | 100 | マッハキック | 3000 | マッハキック | 3000 |
| オリジナルケーキ | 250 | あんドーナツ | 100 | マッハたたき | 6000 | 人間ぎょらい | 8000 |
| フルーツジュース | 500 | メロンパン | 100 | | | | |
| ランチ | 500 | クリームパン | 100 | | | | |

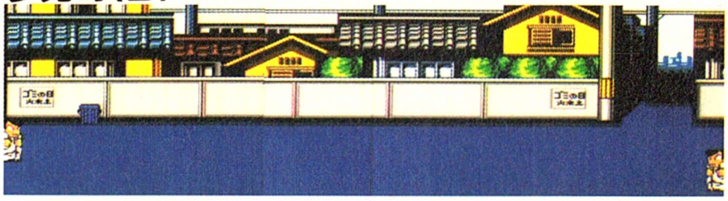
| ファーストフード | | | | | | | | | 薬屋 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| バーガー | テックバーガー | 210 | 飲みもの | ミルク | 120 | その他 | テックスープ | 150 | ファイトはつらつ | 200 |
| | テックツナサンド | 220 | | コーヒー | 150 | | テックリンゴパイ | 150 | ナオリなんこう | 800 |
| | テックフィッシュ | 250 | | オレンジジュース | 200 | | テックポテト | 220 | きくきく | 1000 |
| | ビックテック | 400 | | テックシェイク | 220 | | テックナゲット | 300 | マロンパス | 1000 |
| | | | | | | | スマイル | 0 | スッポンパワー | 1500 |

## STAGE.12 ～夢見町エリア

### またも山本&上条が出現！

夢見町に入ったとたん、またあのオマヌケコンビが待っていた。もうこのへんになると、こっちもだいぶ攻撃力が強化してあるだろうから、こいつらなんか一撃で倒せるはずだ。となると、お金集めにちょうどいいんだよね。1人あたり 240円だから、1度に 480円ずつたまるわけだ。そのあとは、風呂にでも入って汗流して、気力と体力を回復しよう。お金をためるときには、難易度をやさしく、MSを早くしてやるといい。そしてある程度たまったら、必ずパスワードを取っておくことね。

### 夢見町(B)



### 夢見町(A)

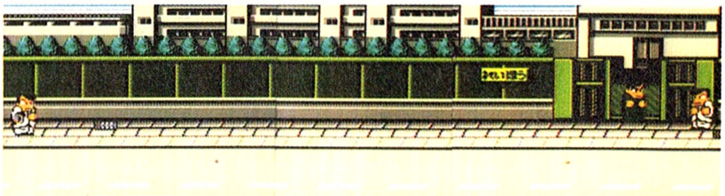



お次のステージは、いよいよ敵地に突入だ。そこで、もう1度装備を確認しておこう。まず、パーツグループから。マッハパンチ・マッハキック・マッハたたき。できれば人間魚雷やくつなんかもほしいけど、あんまりたくさんのアイテムは持てない（最高8つ）から、必要最低限にとどめとこうね。そして、残りのスペースはスッポンパワーで埋めておくんだ。スッポンパワーの回復値は99だけど、これから先の強豪相手だとダメージが大きいからね。

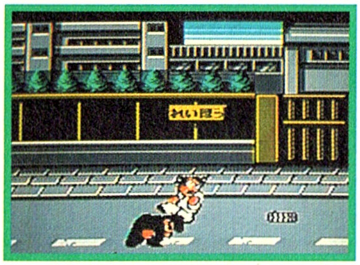
## STAGE.13 ～冷峰学園エリア

冷峰学園は、校門・体育館・校舎1F～3F・屋上の6つのエリアで構成されているんだ。小ボスが3人もいて、さすがに手ごたえのあるステージなのだ。それに、内部にはゴミ箱や木箱などの固定アイテムはないから、必要ならば持参しなければならないぞ。チェーンがあれば、たぶん大丈夫だと思うけどね。さぁ、それじゃさっそくのり込もう。諸君の健闘を祈るっ！

### 冷峰学園（校門）

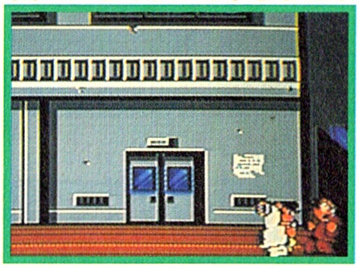


### 豪田の頭突きに気をつけろ！



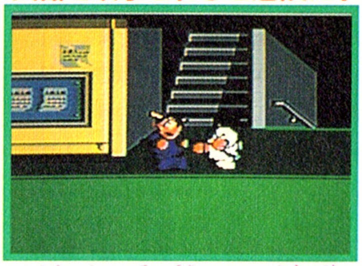
▲最初の難関は豪田だ。ヤツは頭突きが得意。スキを与えずに連チャンで攻撃しよう

### 出バナをくじいてやろうぜ！



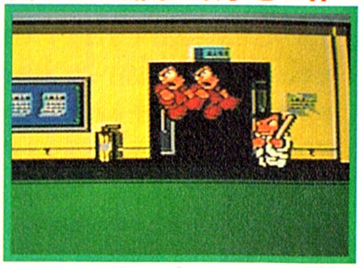
▲体育館の鬼塚は、最初っから壁ぎわにいるので、比較的ラクに攻め込めるはずだぞ

### 武器で攻撃されると危険だ！



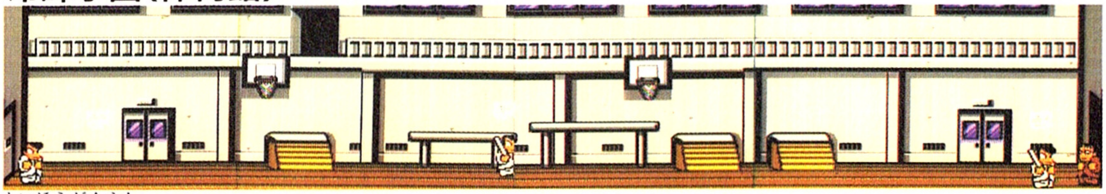
▲武器を持って出る五代は、その武器を使わせたらヤバイ。まずは1発くらわせよう

### 出てきた瞬間に攻撃をっ!!



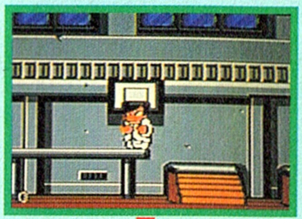
▲ダブドラ兄弟は、出てきたところが勝負どきだ。1人ずつ確実にダメージを与えろ

### 冷峰学園（体育館）

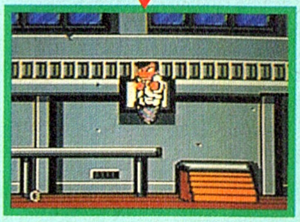


### 体育館から校舎へ

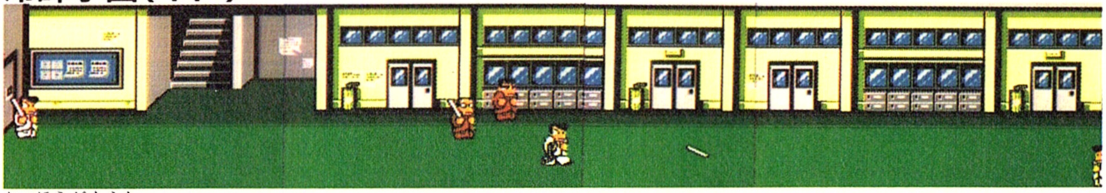
鬼塚を倒したあとに校舎にいくときは、平均台とバスケのゴールを利用して上っていくんだ。まず平均台の上に乗り、ゴールの真下に立つ。そして、Ⓑ Ⓐと✚をほぼ同時に押すと、ラクに上れるぞ！



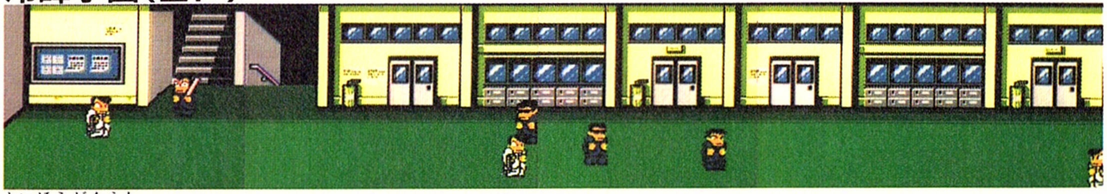
▼



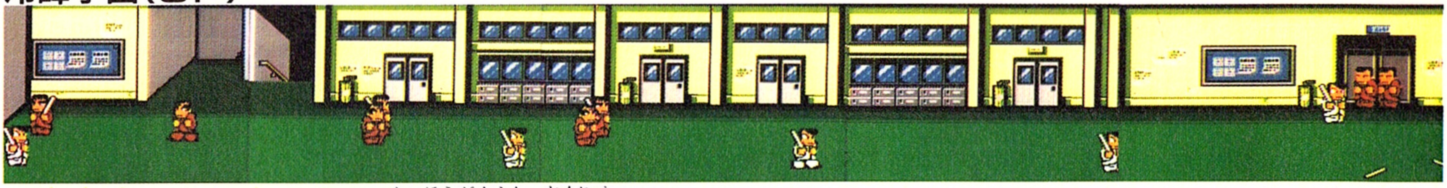
### 冷峰学園（1F）



### 冷峰学園（2F）



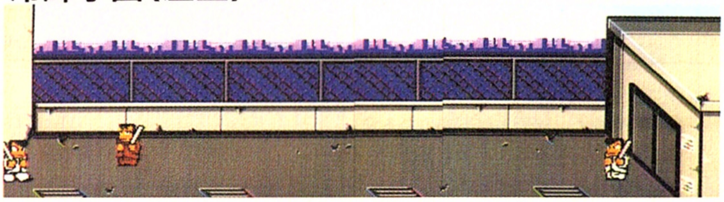
### 冷峰学園（3F）



### なんと隠れ大ボスがいた！

なんとダブドラ兄弟よりも上のボスが存在していたのだ。つまり、今回の事件の黒幕ってわけだ。ヤツの名は山田。屋上で、くにおたちが現れるのを首を長くして待っている。ヤツを倒さない限り、真美ちゃんは救えないぞ！

### 冷峰学園（屋上）





▼今までのノウハウがあれば、必ずや山田を倒せるはずだっ!!



# Wizardry® The Last Guidance!



## ウィザードリィII ■アスキー■発売中■¥6500（税抜き）■カセット　Q&A

去年の暮れから続けてきたウィズIIの特集も今回をもってひとまず終了。その総まとめとして銘打った"最後のガイダンス"は前号の続編Q&Aと、やっぱりあったアイテムあれこれの徹底解説だ。これで大半の謎が明らかになったウィズII、キャラを生かすもロストさせるもキミ次第！ なのだ。

**Q** どうも。ウィズ特集も一段落ということなので、今回もおマヌな質問者を装って登場のヒラ坊です。ホントのボクは調和と独創性をあわせもつ類稀な若者だって評判なんだから。

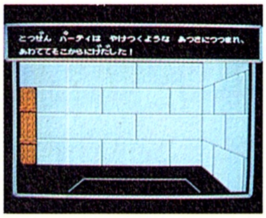
で、お尋ねしたいのがウィズII終了までの攻略ルート。何しろアイテムがないと通れない場所が多くて、どういう順番で取っていったらいいか悩んじゃうんだよね。そこんところ判りやすく、よろしく。　　編集部・ヒラ坊

**A** だからそれは評判じゃなくって、披露宴のスピーチでのお世辞だってば。

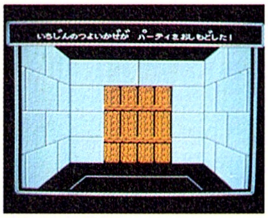
さて、その攻略ルートだけど確かに面倒なことこの上ない。善のパーティが取ってきた空気の魔除けを悪のパーティに持たせないといけなかったりとか、2つのパーティを並行して進ませるシナリオのおかげで、クリアまでの手順がかなり複雑なのだ。

そこで両パーティの進め方をチャート式に表してみた。中立の共通キャラクターに通過用の必須アイテムをまとめて持たせておけば、あとは善悪キャラを入れかえゆくだけだから便利になるぞ。

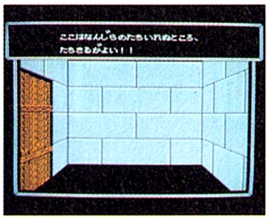
残された謎はもはや2つの水晶にまつわるもののみ。これで自力で解いて、宝珠を持ち帰りましょうね。



◀悪のパーティから炎の杖を受け取れば通過可能だ。



◀逆に善から空気の魔除けをもらわないと通れない。



◀善または悪の水晶なしでは6階に昇れないのだ。

**GOOD**
- 2Fを通過、4Fへ
- ↓
- 4、5Fで怪物の宝箱からビン詰めの船を取る
- ↓
- 4Fからシュートで2Fへ 大地の杖と空気の魔除け入手
- ↓
- 4Fでデルフを倒し、悪の水晶を入手
- ↓
- 炎の杖を使って階段へ 水晶を使って6階へ
- ↓
- 水晶によってル ケブレスを抜け、6階全体をマッピングしよう

**EVIL**
- 3Fで段平→金のメダリオン→聖水と交換、通過5Fへ
- ↓
- 4、5Fで怪物の宝箱からビン詰めの船を取る
- ↓
- 5Fでアブドルより炎の杖を購入
- ↓
- 5Fでエンジェルを倒し、善の水晶を入手
- ↓
- 空気の魔除けを使って階段へ 水晶を使って6階へ
- ↓
- 水晶によってル ケブレスを抜け、6階全体をマッピングしよう

**Q** それじゃ役立つ質問をもうひとつ。Iではけっこう判断しやすかった各職業の最適装備が、IIではマジックアイテムが多いせいか素人目にはちょいと決めにくい。トロールの指輪とドラゴンの牙はどっちがメリットがあるのかとか、ACの下がりにくい盗賊のベスト装備は何か、とかね。何しろ宝珠を持ち帰ったあとでも、キャラクターを育てる楽しみがあるのがウィズ。可愛いキャラには最高のカッコをしてもらいたいじゃない。で、ベストは？　　編集部・ヒラ坊

**A** うーん、いい質問だけど答えるのがムズカシイなあ。IIでは特に"その他の品"の選択で個人の好みが分かれるところだし。

とりあえずは前衛に回るクラスの最強装備を表にしてみた。侍、ロードに関しては戦士を参考に村正、聖なる鎧を装備すればいいだろう。

問題はトロールの指輪のクリティカルヒット。確率は低いけど強力なことは変わりなく、攻撃力に不安のある間はドラゴンの牙よりもこちらを装備したほうがいいかも知れないぞ。

| 〈戦士〉Fighter | |
|---|---|
| 武：カシナートの剣 | か：鋼のかぶと |
| 鎧：鎧＋2 | 小：カマキリの小手 |
| 盾：鉄の盾＋2 | そ：ドラゴンの牙 |
| | 持：トロールの指輪、悪魔の書 |

| 〈盗賊〉Thief | |
|---|---|
| 武：蝶のナイフ（I） | か：金のティアラ |
| 鎧：革の鎧＋2 | 小：ミスリルの小手 |
| 盾：盾 | そ：ドラゴンの牙 |
| | 持：トロールの指輪、悪魔の書 |

| 〈忍者〉NinJa | |
|---|---|
| 武：手裏剣 | か：金のティアラ |
| 鎧：鎧＋2 | 小：なし |
| 盾：鉄の盾＋2 | そ：ドラゴンの牙 |
| | 持：トロールの指輪、悪魔の書 |

略号　武：武器　鎧：鎧　盾：盾　か：かぶと　小：小手　その他の品　持：持っているだけ

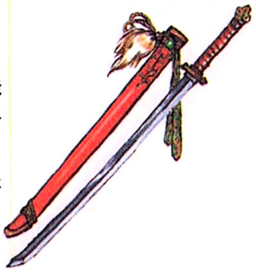
# ITEMS!

まさかと思いつつも、やはりあったかとも思ってしまう幻の名品・村正、手裏剣そして聖なる鎧。不確定名も新たに迷宮6階に登場だ。さらにはバランスを取るためなのか、役に立たない新アイテムも3種発見。もの珍しさに装備してた人、残念でした(笑)。

## 村正/Muramasa Blade

**不確定名:刀/Katana**

**売却価格:500,000**
**S．P:力を1上げる。**



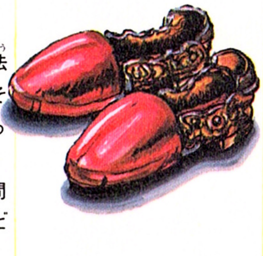
ウィズⅠでは圧倒的な攻撃力を誇り、使用可能な唯一のクラス・侍を最強たらしめた妖刀。今回もその切れ味に曇りはなく、忍者の蝶のナイフ(Ⅱ)に勝るとも劣らないダメージを敵の身体に刻み込む。S．Pを使うとストレングスが1ポイント上昇するものの、半々の確率で壊れることを考えると使わないのが無難だろう。

F M P T B **S** L N

## 赤い靴/Red Shoes

**不確定名:奇妙なアイテム/Strange Item**

**売却価格:4,900**
**S．P:魔法使いの素早さを1下げる**



奇妙なことに魔法使いにしか装備できない魔法の靴。装備すればACは1だけ低下するが、それだけなら蛇の牙やドラゴンの牙のほうがずっといいだろう。S．Pが魔法使いの素早さを1下げることからも、大した品物でないことは間違いない。なおS．P使用で壊れたあとはルビーのスリッパに変化する。高価になるのだ。

F **M** P T B S L N

## 手裏剣/Shuriken

**不確定名:星形のもの/Star**

**売却価格:25,000**
**S．P:HPの上限を1増やす**



Ⅱでは蝶のナイフのせいですっかり地味になってしまった元・忍者の最強武器。それでも蝶のナイフが呪われることを考えれば、性格が悪であれば呪われない手裏剣はやはり忍者の正統アイテムと言えるだろう。おまけ能力としてエナジードレインを確実に防いでくれる。S．Pもあるが村正同様壊すのは惜しい。

F M P T B S L **N**

## 金の斧/Gold Axe

**不確定名:斧/Axe**

**売却価格:500,000**
**S．P:なし**



売却価格が村正、聖なる鎧と並んで異様なほど高いため、もしや戦士の最強武器では? と考えてしまった人も少なくないだろう。ところが盗賊も使用可能。ということは戦斧ではなくてただの手斧ということになる。大した威力があるわけでもなく、どうやら装飾用の品のようだ。金はやわらかいからねえ、当然と言えば当然。

**F** M P **T** B S L **N**

## 聖なる鎧/Garb of Lords

**不確定名:鎧/Armor**

**売却価格:500,000**
**S．P:パーティ全員のHPフル回復**



Ⅱにおいても最高の防御能力を持つロード専用の鎧。ⅠではArmorだったが、パソコン版のGarbに改められている。そのACは驚異的で、次点の鎧＋2が−7であるのに対し−10。さらに1ポイントのヒーリング効果とクリティカルヒットというトロールの指輪の能力も秘めている。攻撃力も上昇させるようだ。

F M P T B S **L** N

## 黄色い耳栓/Yellow Earplug

**不確定名:奇妙なアイテム/Strange Item**

**売却価格:250**
**S．P:なし**



何となく重要なアイテムのようなので、これをつけていれば相手の呪文攻撃を防ぐとか、ル・ケブレスを倒せるんじゃないかなどのまことしやかなニセ情報が流れた。しかしその実は何の効力もないカスアイテムで、呪われていないのが不思議なくらい。ボルタックの買取りも6Fのアイテムにしては信じられないほど安い。

**F M P T B S L N**

Gilgamesh's Tavern Club

# ウィザードリィ友の会

したたって

うごめいて

ハアケロガジートルダオカォケイマサモケダヂォフニマィレクスパン
マリノンロデッリモウイヤディアルコケリアミバンセダーィレキャピ
ハノトイュマピハマジソッウボヌアレョクゴコウノトルロャウルドヴ
オヴァコーピブマラコトイーゾワィヲモッエワードナトンミアラコン
ィブルナゲボキアバデクリポヂオデファピブーロンニミァィメイジラ
ローゲスイモキルカフネギモロネバモツソレーィカモーデアルマニツ
アグリコバコジピオトウィズニクサコンウイエマサスルニローラナマ
ニールビユイコロスイムペウシタコビレハレンコギオスリーモマデピ
モジルアィデバヴィェームゼイトリハラモンクロガキアテォハバキッ
ンパクリハダメダヨウィモフアーコロヴェクワシポミツデォニデェク
テダヒッポンラカニトモキレジビリティモディルトピーュモフィプク
ィクローワブミグオルィジグロクッィフーポオケジデヒマボクイール
ノコホビルミウカティノーモポロキフデブコサレヤニーピルキモダー
ハマンジミサデルギテミエルフジモマソピックイュオセッキムノジモ
アツニフロルキラーンリュコニセイラニロクユーマヲワクィンビォト
レイストリンチオスキマデニーノォツキウンカトリーフキグデメポイ
ゲバディオスゥモオキュハリピフズモジャイゴセクキロカパウバコェ
モフィウイレダセィジルゲマルレイファルーロマトクドユポワウホフ
ヲキギオジオカンディンルカヒュオィーナフメアイルガユワルミセト
ディアルマデウイジモンヴェーイオスハアマディトジーバルサミモク
ウィザードリィバンザイアエツキモウツカレタヨオキマボツハヤダロ
ベニーサンショウセツウィズマポーフィックツーカツイテクダサイネ

## 投稿のネタ26分類

| | |
|---|---|
| A.思い出 | N.不平不満 |
| B.攻略法 | O.ビデオ |
| C.裏ワザ | P.海外の話 |
| D.イラスト | Q.コラム |
| E.写真 | R.随筆 |
| F.感想 | S.評論 |
| G.成功例 | T.俳句・短歌 |
| H.失敗談 | U.お詫び |
| I.新発見 | V.笑える話 |
| J.質問したい | W.悲しい話 |
| K.答えてあげます | X.将来の抱負 |
| L.私の主張 | Y.お知らせ |
| M.パソコン情報 | Z.その他 |

連休の谷間である。「谷間の百合」という題名のフランス文学が、確かあった。関係ないが、胸の谷間という形容の仕方は言い得えて妙である。谷間！　と聞いただけでこれだけいろんなことを考えてしまうのが人間なので ある。ウィザードリィ！　と聞いただけで、いろんな人間がいろんなことを考えても当然だ。

### Z-86 ↑まずはこんなクイズから

●新潟県・せんちゅりあから送られてきた、ウィザードリィ呪文パズル！本人は〝ウィズIIが行き詰まって、気分転換で〟と言っておりますが、ここまで作るパワーがあるなら、ゲームの方もパパッと終わっちゃいますよ、きっと！

では、簡単にルールを説明しておきましょう。この表の中には、〝ディ〟を除く、ウィザードリィの呪文全てが隠されています。タテ、ヨコ、ナナメ、下から読んでも可、1列（L字形、U字形などはナシ）に収まる、というのが決まりです。呪文に関係のない言葉も沢山隠されてるんで、そっちの方もお楽しみ！

### L-87 ウィッチ？女は違うのよ

●こんにちは。Vol.7でウィズIIの好感度キャラNo.1がウィッチ、とベニー松山さんはおっしゃってますが、なぜ？　私は何と言ってもあの美しいゼノとかっこいーエルフメイジさまが好きだ。逃げるまで女はガマン…なんてしたらダメだって。

迷宮内で忍者やカマキリに会うと首がいたくなります。

（東京都・きょうこ）

女の人はガマンできないのかあ（わざとボケてます）。

### P-88 米国家庭におけるウィズ事情

●アメリカはすごい象。なんてったって、「ウィズ」こそこの次元最強のＲＰＧだと思ってるもんネ。週末になるとパーティーを開いて、ビール片手に情報交換！　まさに大人から子供までやってるんだ。しかも、ダンナさんが仕事から帰ってくるなり「ウィズ」をおっぱじめるから、奥さん怒って離婚訴訟が起きたなんて、笑うに笑えない話もあるんだ。また自閉症の子供にチームワークの大事さと勇気ある行動を教えてくれるというので、「ウィズ」をすすめる精神科医がいるんだって。けど、アップル版のウィズの幻の剣はMURAMASAじゃなくて、MURASAMAっていうんだ。変なの…。

（新潟県・ドラさん）

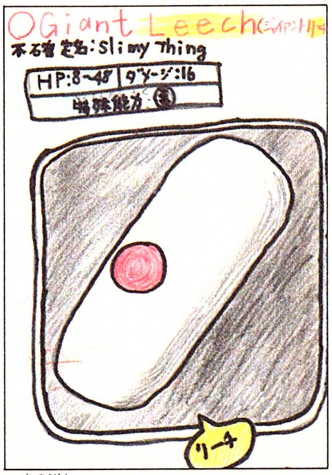
ウィズに限らずゲームって、ロングソードみたいなもんで諸刃の剣なわけね。だから離婚したり、精神を治療したり、いろんな人が出てくるんだろうね。アメリカ人って極端な奴けっこういるしね。

### H-89 英語のテストで犯したミス

●この前の英語のテストで“ＴＨＩＥＦ”という単語がでた。もちろんこれが「盗賊」だとすぐにわかった…つもりだったが、手は無意識のうちに「忍者」と書いていた。（その後センスがおもしろいと先生に大笑いされた。）こんな微妙な気持ちはＷＩＺフリークの皆さんならわかってもらえると思う。

（愛知県・くるとん）

答案用紙の上で転職してどーすんの？どういう脈絡で“ＴＨＩＥＦ”が問題になったんだかわからんが、さてはその先生、ゲーム知ってるかもなぁ。あとで笑ってすますところも臭い臭い。




▲富山県・コータロー




●カセット●光栄●発売中●¥9800（税抜き）

特集

# 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

## イングランド編

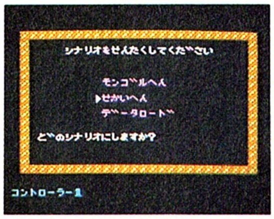
キミの英雄は、ユーラシアの覇者になっただろうか？ 前号の基礎講座、少しでも役にたってればうれしいけど。で、今回の特集は、前回の基礎講座を踏まえた、応用編なのだ。実際にプレイをし、それに解説をつけたぞ。いやぁ、ホント、思うようにいかんなぁ…。文／北枕獲

## リチャードI世、世界をめざす！

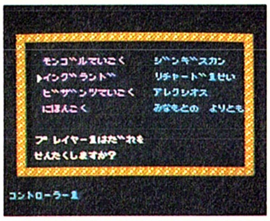
今回の主役は、リチャードI世。えっ、なぜジンギスカンじゃないのかって？ そりゃ、あーた、リチャードI世は騎士の中の騎士ですぜ。あたしゃ、中世ヨーロッパ風の「剣と魔法の世界」に憧れてやすからねぇ。それに、イングランドとゆー国は、選択できる4カ国の中じゃ、比較的初心者向きに設定されてるしね。

さ、じゃゲームを始めよう。ツインファミコンにロムをさし、スイッチオン！ シナリオ選択は、とーぜん世界編だ。ゲームに参加するのは1人、と。次は国の選択か。とーぜん、イングランドのリチャードI世だ。

さあ、いよいよ能力値の設定だ。前にも書いたけど、これには生命をかけようぜ。これは、COMちゃん任せにはしない方がいいんだけどね。ま、COMちゃんに任せるとしてもさ、納得できるまで、何回でもやり直そうね。少なくとも、6つの能力値、すべてが120以上になるくらいまでがんばろう。



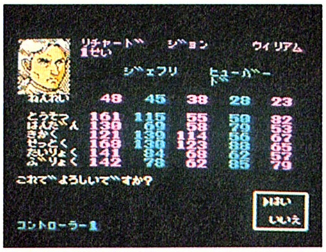

◀今回は、世界制覇にチャレンジをするのだ。やってやるぜっ!!




▶比較的、初心者向きであろうと思われるイングランドのリチャードI世を選択

とゆーワケで、チャレンジ14回目にして、やっと、満足できる数値が出た。最低値が"企画"の121、平均が134.8あるからね。これで、よしとしましょ。

最後は、COMの強さのレベル。これは1（最も弱い）でいいよね、とりあえず。さあ、全ての準備は整った。ユーラシア制覇をめざしてリチャードI世進軍開始だ！

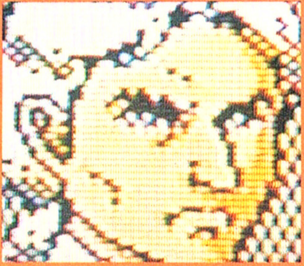



▲能力値の決定には、全精力を傾けるのだ。納得がいくまで、何度でもチャレジだ！




▲さぁ、いよいよ世界征服（うーん、なんて素敵な響きなんだ）の始まりだ

## 【歴史にみるリチャードI世】



ゲームに進む前に、リチャードI世(Richard Ⅰ)とゆー人物について、調べておこうか。

通称、獅子心王(Lion-Hearted)。1157年生まれ、1199年没。イングランド王としての在位期間は、1189年から1199年までの10年間。ヘンリーII世(1133〜89、在位1154〜89。プランタジネット朝の始祖)の第3子。とーぜん、プランタジネット朝（ヘンリーII世からリチャードIII世までのイングランド王朝。1154年から1485年までの331年間。リチャードII世までのアンジュー家と、以後のランカスター家、ヨーク家の王をふくむ。有名な薔薇戦争は、プランタジネット朝末期に起こった、ランカスター家とヨーク家の間の王位継承戦争だ）の第2代王ってことになる。

さて、1189年に即位したリチャードI世は、1190年に第3次十字軍に参加、エルサレム回復のためにサラディンと戦ったんだ。けど、失敗、敗走することになっちゃうんだ。

それにしても、ツイてないときってのは、何をやってもダメなもんなんだよね。リチャードI世は、十字軍からの帰途、神聖ローマ帝国の皇帝に捕まっちゃうんだ。このときは、多額の身代金を払って、1194年に、やっと帰国することができたワケさ。で、帰って、弟のジョンから王位を奪回する。このジョン君、お兄さんの没後、即位することになるんだけどね。在位は1199年から1216年で、欠地王と呼ばれたんだ。マグナ・カルタ(大憲章。イギリス憲法の元になった)に署名したのもジョン王だよ。

おっと、話がそれた。王に返り咲いたリチャードI世は、後にフランス遠征を行い、フィリップII世と戦い、戦死をすることになる。享年42歳。

勇猛果敢、寛容な精神の持ち主で、中世騎士道の典型的人物として讃えられた。が、この王様、在位10年のうち、本国にいたのは6ヵ月間だけ。ほとんど、遠征してたんだね。で、この遠征費用や、身代金を捻出するために、重税をかけ、貴族たちの不評を買った…。これが、マグナ・カルタの遠因になったんだよね。

## 1 1206年 春

リチャードI世についての"蘊蓄"を、たっぷり仕入れたところで、ゲームにいこう。

まずは国のデータを、じっくりと見る。ふーむ、住民総数170か。これだけいれば充分かな、とも思ったが、一刻も早く国力を上げたいため、傭兵を雇うことにしよう。まずは、在庫の処分だ。中国商人が、特産品の織物を高く買ってくれた。次は傭兵。売るときはありがたかった高相場も、買うときはキビシーのだ。で、とりあえず7雇った。住民総数177だ。ラッキー7のゾロ目なんておしゃれでしょ!(なんてね、ろくに考えもしないで、プレイするから、後々、苦労することになるのだ…。反省しなければ)

さて、次は住民配分だ。スタート直後のイングランドの配分比率の基本は、町造り:11%、城造り:3%、食糧作り:28%、特産品作り:5%、兵士:52%ってところだ。住民総数は177だからっと。電卓、電卓…。えっと、町造り:20、城造り:5、食糧作り:50、特産品作り:10、兵士:92でいーのか。さ、配分を変えよう。

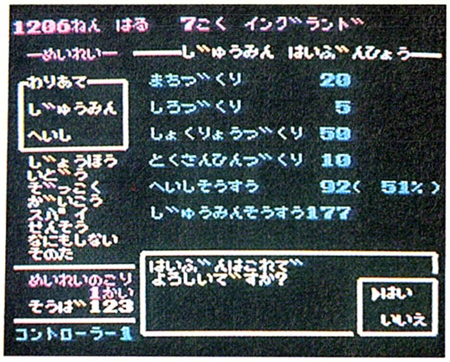
これで、記念すべき第1ターンは、すべて終了だ。



▲まずは、特産品を叩き売って、お金を稼ぐのだ



▲続いて、傭兵を雇い、住民総数を増やすことにする



▲そして、住民配分。前の2つはともかく、住民配分は最初のターンで、絶対にやらなきゃいけないことなんだ。配分の意味をしっかり理解して、理想的な配分をめざすのだ。ポイントは食糧作りと町造り。国によっては特産品にも、重点を置きたい場合もある。城造りは後回しね

## 2 1206年 夏・秋・冬



▶ゲーム序盤では、とにかく自分を訓練して、能力値を貯め込むことが重要

ここで、やるべきことも、ほとんど決まっている。イングランドが隣接する8国(フランス)と9国(神聖ローマ帝国)の2国は、ともに強敵だからね。当分は内政に専念することになる。

とにかく、他国侵攻をするようになると、自分を鍛えてるヒマがなくなることも多い。能力値不足でコマンドが出せない! なんて情けない状態にならないためにも、今のうちに能力値を貯めておこう。能力値が高ければ、一騎討ちにも負けないしね。

もちろん、相場を見ながら商売したり、オルドに通うことも必要。お金はいくらあっても困らないし、子供は多いほどいい。実際、子作りに熱心でなかったリチャードI世クン、後々、泣きを見ることになる…。もっとベレンガリアを大切にしとくんだった……(こーゆーのを、"後の祭"または"後悔先に立たず"とゆーのだ、わっはっは)。



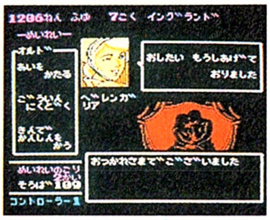
◀もちろん、兵士の訓練度も大事。戦争は有利に戦いたいもんね



◀オルドも忘れてはいけない、重要な儀式だ



▶各国に、スパイを送り込むことを忘れるな!! スパイを送り込んでおかないと、情報収集ができないぞ!



▲このゲームでは、子どもは何物にも代え難い宝物なのだ

## 3 1207年〜1210年

この4年間も、ほとんど訓練、商売、オルドに住民総数アップで過ごすことになってしまった…。

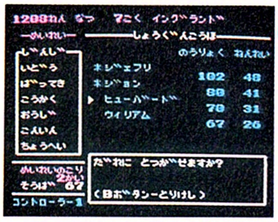
ホントならね、もうちょっと早く、侵攻を開始したかったんだけどねえ。予想を上回るスピードで、8国(フランス)が超大国に成長してしまったのだよ。ところが、"情報を見る"をサボったため、対応が遅れてしまったのだ…。情報は、こまめにチェックしなければいかんなあ…(我ながら情けないなあ。これじゃ、まるで どしろーとじゃないか…)。

とゆーワケで、最初の3年間は、ひたすら、そーゆー過ごし方をしておりました、はい。そして、1209年秋、フランス侵攻を前提に、軍隊の再編成を行ったんだ。「さぁ、来年はフランス攻略だ!」と、決意をした…んだけどねぇ…。

明けて1910年。まずは、基礎講座で説明したとおり、9国(神聖ローマ帝国)に不戦同盟を申し込み、これを締結。で、対フランス用の最終チェック(兵数、軍隊の編成、金、食糧など、自国の状態だね)を行う。よしよし、これならよかろーて。

次は、敵国フランスの様子だね。どれどれ。「おお、この兵数差なら、力押しで勝てるぞ! よし、即、攻め込むぞ!!」と思ったんだけどねぇ。リチャードI世とフィリップII世の能力値を比べると、かなり分が悪い…。これでは、一騎討ちになったとき、負ける可能性が高い…。

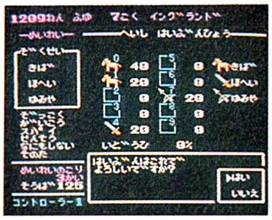
泣く泣く、自分自身の鍛錬を続けることになってしまったのであった…。やれやれ…。



◀娘を将軍候補に嫁がせて、血縁にすることも、重要な戦略なのだ



◀そろそろ、あちらこちらで戦争が起き始める時期だ。こっちも準備を始めよう



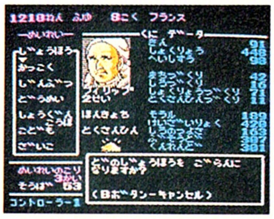
◀攻め込む国に合わせて、部隊の編成も変更したい



▶戦争には軍資金が必要なのだ。商人と取り引きして、お金を稼ぐ



▶神聖ローマ帝国と不戦同盟を結ぶべく、交渉中



◀攻め込む前の最終チェック。敵国フランスの様子だ。やっぱ、強いーだなぁ…

## 4 1211年

なんとか能力値も上がったし、やっとフランスへ攻め込める。情報チェックをサボったばかりに、戦争まで5年もかかっちゃったと、反省して、フランスへ攻め込む。時は1211年の秋だ!!

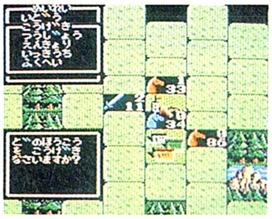
兵士数は、フランス軍640に対し、我がイングランド軍は1500。2.3倍もいるんだもんね。これなら、楽勝さ。

まずは偵察コマンドで、地形と部隊の配置を確認してっと。本来なら、ここで戦略を練るべきなんだけどね。部隊編成は、騎馬が2部隊のみ。これは、あまりフランス向きではなかったな。いま思えば、森や山が多い8国では、弓矢隊が、けっこう役に立ちそーだ。

ま、550の兵を失ったが、なんとかフランス軍を撃ち破り、戦後処理に入る。フランソワ姫は、とーぜんオルド入り。で、フィリップII世だ。彼は有能だし将軍候補にしよう。娘を嫁がせて、血縁にすれば、こんな頼もしい味方はいない。が。娘がいない…。オルドをサボったのがまずかったなぁ。なまじ優秀なだけに、裏切りが恐くて国を任せるのは不安だし…。



◀さあ、戦争だ！ フランスへ、攻め込むぞっ!!



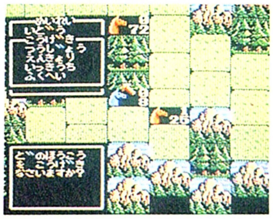
◀敵は、騎馬を合流させた。へん、そんなのメじゃねぇよ！ 一気に潰してやる!!



◀フィリップII世は優秀な人材。悩むところだよね…



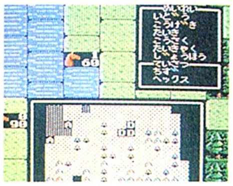
▶へっへっへ、どーだ、この戦力差！ これなら、楽勝だぜい、ぜい、ぜいっ!!



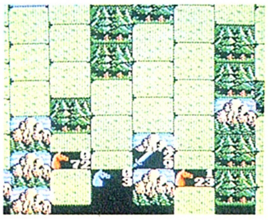
▶と思ったんだけど、逃げられてしまった！ やばい、急いで追いかけろっ!!



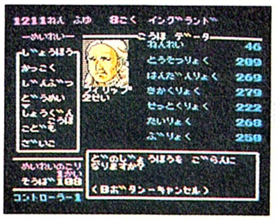
▶これが、新しい国土のデータ。うーん、大変そーだ



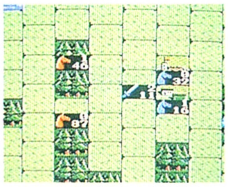
◀まずは、地形と部隊の確認から。Aが攻撃側の部隊、Dが守備側の部隊だ



◀やっと追い詰めたぞ。苦労したな。つまり、攻め方を間違えたんだよね



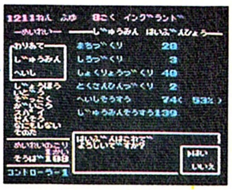
◀ね、フィリップくん、優秀でしょ。血縁にしたいね



▶敵さんは、部隊も動かさなけりゃ、伏兵もしない。徹底的に、専守防衛をする気かな？



▶とゆーワケで、戦後処理だ。ふっふっふ、もちろん"はい"に決まっておるではないか

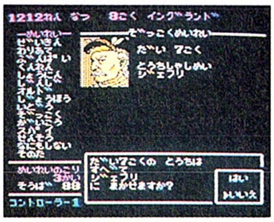


▶まず最初にやるべきことは、住民配分だったよね。みんな、もう覚えたね！

## 5 1212年



◀いつの間にか、強国になってしまった新興国ケレサ領。ウカツだったなぁ。



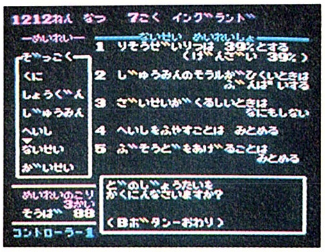
◀属国の統治を、どうするか。これも悩みのタネだ

とりあえず、フィリップII世は将軍候補としておこう。有能な人だから、いざってときには使えるだろう。

さて、しばらくは、荒れた国土の復興と、減った能力値の補充に努めるワケだけど、次の目標国も気になる。次は、20国ケレサ領（新興独立国。元はムワッヒド朝）だ。見てみよ。げ、つ、強い…。もしかしたら、方針変更が必要かもしれないなぁ…。

7国の方はジェフリに任せる。全権を委任するか、命令書を出すか。ちょっと悩んで、命令書にした。内政外交について、かなり細かく命令が出せる。これも統治者としての腕の見せ所だ。

それからっと。子ども不足で泣きを見たリチャードくん、積極的にオルド通いを始めたのだった、ちゃんちゃん。



▲かなり細かく、命令を出せるぞ

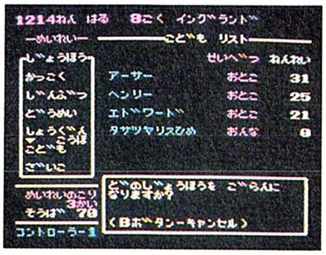


▲今さら、あわてても遅いんだけどね

## 6 1214年



▲やったね、娘だ、娘！ 娘ができた！ オルド通いをしたかいがあったぞ!!



▲とはゆーものの、タサツヤリス姫が、お嫁さんになれるまで、あと8年もある…

1213年は、ひたすら訓練の年であったな。自分自身はもちろん、兵士、非戦闘員と訓練しまくったんだよ。とーぶんの間は、次の国へ攻め込むことは考えないで、自分自身と国力のパワーアップを心がけましょ。

そして1214年。待望の女の子、タサツヤリス姫が生まれたんだいっ！ 一生懸命、オルドに通ったかいがあったってもんだ。しかし、この子が嫁にいけるよーになるまで、あと8年もかかるのだ…。こーやって、実際にプレイしてみると、オルドの重要性がよく分かるのだ。励まねば…。それにしてもこのとき、リチャードI世は56歳だもんな。がんばってるなぁ、ホント。3男エドワードとタサツヤリス姫の年齢差が21歳、兄弟ってゆーより、こっちの方が親子って感じだね。

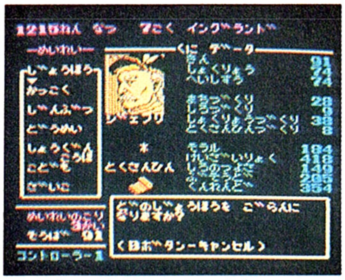
さて、ここまでに9年かかっちゃったワケだ。これは、かかりすぎだね。原因は、はっきりしてる。フランスを過小評価しちゃったことと、情報収集活動をサボっちゃったことだ。「情報収集を怠るな」とゆー教訓だね。少なくとも、年に一度は調べるよーにしたいもんだ（邪道だけど、"セーブしてから調べて、リセットする"とゆー手もあったりする…。命令回数、お金、能力値の節約だいっ！）。

## 7 1215年～1216年

とゆーワケで、この期間も、基本的には国力アップとゆーことになる。

さいわい、スタート以来、疫病や寒波などの災害は免れてきたんだけど、ここに来て、疫病に襲われるは、破壊活動は食らうはで、国力がガタガタになってしもーたのだよ。また、20国ケレサ領のネシハケハが、「属国になれ！」などと、寝ボケたことを言ってきやがった!! えーい、こんなモン、飲めるワケないだろーが！ とゆーワケで、これは、とーぜんムシする。攻め込まれるかな？ とも思ったんだけど、攻め込まれることにはならず、ホッと一息。もし、全住民で攻め込まれたら、負け戦は避けられないからねぇ…。これは、早いとこ、ケレサ領と同盟しちゃった方がいーかなぁ？ とも思ったけど、断られ続け…。やれやれ、だね。

1216年には、2人目の娘、フキハーネ姫が生まれた。バンザイ！ オルドの成果だ。8歳になるまで間があるけど、とりあえず一安心。血縁で優秀な将軍候補ができるね（しかしなぁ。いくらフィリップII世が優秀な将軍でも、タサツヤリス姫が結婚できる8歳になったとき、57歳だもんなぁ…。ほとんど"異常な世界"だ…）。



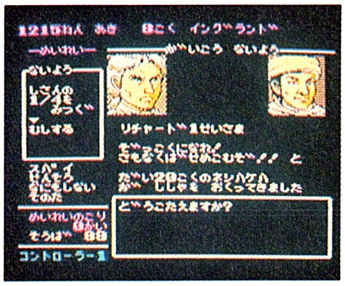
▲一方、元本国の7国も、経済力なんかは順調に伸びている。けっこう、けっこう



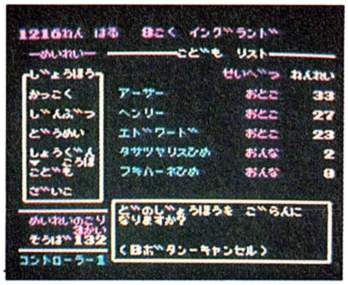
▲ベレンガリアちゃん、えらい！ 2人めの女の子を出産!! 未来は明るいなぁ



▲なんとか、見られるよーになってきた。と、思ったら、疫病に破壊活動だもんなぁ



▲えーい、「属国になれ！」だとっ!! アホをゆーな！ ムシだ、ムシ!!



▲早く大きくなれよ、我が娘たち。大きくなって政略結婚の道具に…、あわわわ

## 8 1218年



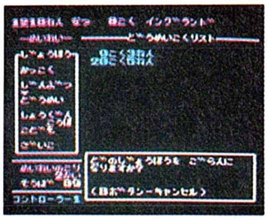
▲どーだ、この国力。これならば、一流と胸を張れる…かな？ さぁ、次を狙おう！



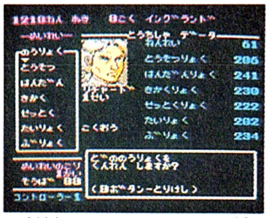
▲次に狙おうと思っている、神聖ローマ帝国。この兵力なら、いけるだろう



▲ね、ネシハケハちゃん、仲よくしよ。不戦同盟むすぼーよ、ね。と、コビを売って、同盟締結。ちっ、今に見てろよ！



▶9国との同盟が切れるまで、あと3年もあるのか…



◀その間は、訓練でもして過ごすことにしよう



▲7国は、可もなく不可もなくって感じ。そろそろ、ジェフリに全面的に任せるか…



▲こちらは、強国から強大国に成長したケレス領。仲よくしましょーね♡

まぁね、何とか国力も持ち直して、一息つけるようになったんだ。よかった、よかった。ここらで、新しい領土がほしくなってきたところだ。

考えられる進路は、北と南の2方向だ。北は9国神聖ローマ帝国、南なら20国ケレサ領。さぁ、どっちだ？

で、この2国の国力を比較してみたのだ。結果は、圧倒的にケレサ領の勝ちだ！ まったく、ネシハケハは有能な国王だよ。いつの間に、こんなに強くなったんだ。こんな国のこと、ろくに考えたこともなかったもんな（よーするに、ここでも情報の収集をサボってたってことだよね。まったくもー、ホントにしょーがねぇーヤツだなぁ、私って!!）。

うーん、基本戦略どおりに進めるのならば、アフリカ方面へ進出するんだったよね。しかし、ケレサ領の住民総数は354！ ダメだ、こりゃ。ケレサ領とケンカするには、もっともっと強くならなきゃ…。

とゆーワケで、方針の変更を決定したのであった。進路を北に取り、神聖ローマ帝国を手始めに、ヨーロッパ制覇に乗り出すことにしよーと思ったんだけどね。神聖ローマ帝国との不戦同盟が、あと3年も残ってるんだよね。同盟が切れるまで、身動きできないワケだ。ま、ひたすら自らを訓練して過ごすことにでもするか…。

おっとっと、忘れちゃうところだったぜ。そうと決めたんなら、ケレサ領とは、早いとこ同盟を結んじまった方が安心だよな。さっそく、申し込むことにしよう。

3回目の外交交渉で、やっと不戦同盟の締結に成功したのであった。これで、なんの憂いもなく、自己の訓練と国力のアップに励むことができるね。さぁ、鍛えるぞぉ！

しかし、こーなると考えちゃうんだよねぇ。前号でやった"基本講座"ってのは、いったい何だったんだ？ 基本は、あくまでも基本でしかない…、か…。ほんと、参考程度にしかならんのだもんなぁ（自分で書いといて、こー言っちゃうのは、とってても無責任ですね。しかし、あれはあれで間違っているワケではありません。あーゆー風に展開するのが、最善であるとゆーことなのです）。

## 9 1219年

事件が起きたのは、1219年の夏だった。なんと、9国神聖ローマ帝国が、滅んでしまったんだ。これには、驚いたね。いやぁ、人生、何が起こるか、分からないもんだ。原因は反乱だったんだけどね。うーん、モラルには注意しなきゃいけないんだなぁ…。これは、キモに銘じておくことにしよう。

さて、反乱後、興った国は、サルタク帝国だ。さっそく、敵情視察を行うことにしよう。どれどれ…。さすがに、内乱直後の新興国だけに、国力の方は大したことがないね。ホッと一息だ。しかし、問題はサルタク帝国の向こう側にあるのだ。

その名は、セルジュク連邦。この時点で、3、10、11の3国を抑え、ユーラシア中央部に、一大帝国を築きつつある。ほっとけば、サルタク帝国は、カンタンにセルジュク連邦のものになってしまうだろう。

ただでさえ、アフリカのケレサ領は強大国に成長している。セルジュク連邦までそーなったら、我がイングランドはヨーロッパ西部に封じ込められてしまう。これは、ひじょーにまずい。絶対に避けなければならない。

そこで、一気にサルタク帝国に攻め込むことにした。どーせ、9国には、神聖ローマ帝国との同盟が切れたら、攻め込むつもりだったんだから、これはいい機会だ。さ、戦争だ！

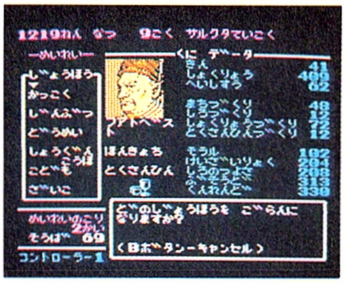
実際の戦争は、予定通り、大楽勝だった。兵士数の比較は、1700対620。3倍近い差があるんだもんね。敵の城を取り囲み（対フランス戦の時は、本隊に逃げ出され、追いつめるのにちょっと苦労しちゃったからね）、フクロにしておしまい。これで、領土が3ヵ国になった。やっと、一流国の仲間入りってとこかな。

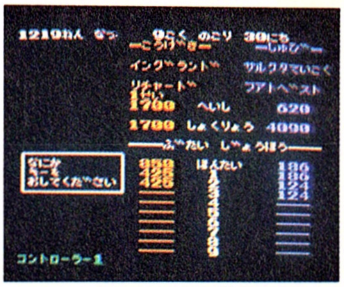
戦後処理。カトリーヌ姫はオルド入り。敵国王などは、一応、将軍候補に入れる。使えそうなら血縁にするし、ダメなヤツは降格すればいい。とりあえず、8国の統治には、元国王のフィリップII世を送り、リチャードI世本人は、9国の統治。これで一段落、と。

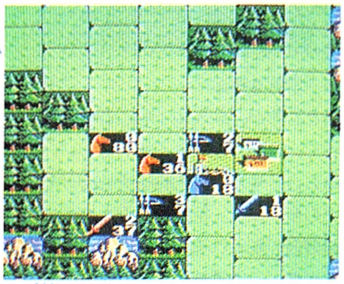
次は9国の復興だね。続けて戦争の舞台になった9国は、国力もほとんど最低に近い。兵士数を絞って、富国に専念したいところだけど、最前線の国だからねぇ。あまり、兵士を減らすワケにもいかない。しばらくは"ガマンの子"をしなければ…。とりあえず、戦争をする必要のない8国から、兵士を移動し、住民配分だ。

3ヵ国を領有し、やっと1人前になったイングランドだけど、前途にはキビシーものがある。セルジュク連邦は12国も落し、勢力範囲は世界一になっているし、ケレサ領も領土を広げ始めている。さぁ、次の手をどーしよう？

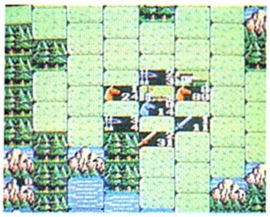

◀9国が事件の起きた神聖ローマ帝国です。なんと、滅んでしまいました！


▲そして、これが新しい9国、サルクタ帝国だ。これは、チャンス到来だぞ


▲とゆーワケで、ほとんど全兵力を引き連れて、サルタク帝国へ攻め込んだ


▲今回は、逃げられないよーに、3部隊で攻め込んだんだよ


▲へっへっへ、また妃が増えちゃった。一生懸命、子作りしよーぜい


▶こーゆー風に、敵本隊を取り囲んじゃえば、逃げられないもんね

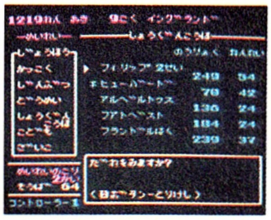

▶国王さんは、最前線の国にいた方が、なにかと便利なのだよ


▲さぁ、最後の攻撃だ。圧倒的な戦力差があったんで、何の作戦もなし！ いつも、こんなにラクだといーんだけどねぇ…


▲元フランス国だった8国には、元フランス国王フィリップII世を派遣する。いい国にして下さいよ！


◀そうね、とりあえず将軍候補にしとこーか


▲うーん、さすがに内乱、戦争と続いたから、国力はおちてるなぁ…


▶将軍候補も、充実してきた。あー、娘がいっぱいほしいよぉ～！



◀やっと、やっと3ヵ国を領有することができた。これで、イングランドも一流国の仲間入りだ


◀さっそく、新しい隣接国へスパイを送り込もう。次の狙いは、どっちだ!?

## 10 1220年〜1221年

ひたすら、国力アップ、および能力値補給の日々を過ごしていたところ、またまた、大事件が発生した。1220年の冬、着実に勢力拡大を行っていたケレサ領が、セルジュク連邦の本国に進軍。セルジュク連邦を滅ぼしてしまったのだ！　ケレサ領の領有国は5ヵ国。「やべえ!!」と思いつつも、とてもじゃないが、ケレサ領とケンカできるだけの力は、まだない。ここは、忍の一字あるのみ…。

ところが、レベル1のCOMちゃんって、あまり頭がよくないらしい。後のことを考えずに、戦争を仕掛けることも多いのだ。新領土を得た途端に、前の国を取られる、なんてことがよくあった。ここでも、ケレサ領は、たちまち領土を縮小したのでありました。もっとも、本国周辺は強国であることに変わりがないのだけれど…。




▲いつの間にか、ケレサ領が、強大国から超大国になりつつあるではないか！　やべえなあー。何とかしなけゃ…




▲これが、8国と隣接するケレサ領だ。この後ろには、住民総数400以上とゆー本国があるんだぜ…。ヤバイよなあ…

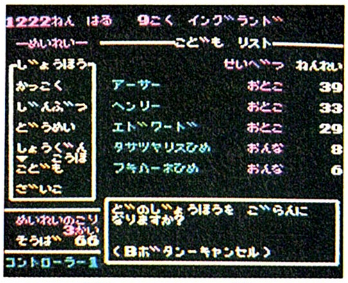
## 11 1222年

さて、一応の脅威は去ったワケだ。これで、確実に7、8、9国の国力アップに取り組める。めでたし、めでたしだね。

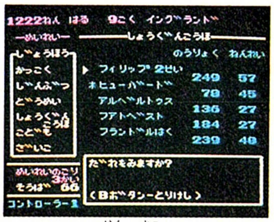
今年は愛娘タサツヤリス姫も8歳になって、結婚ができるようになった。これで優秀な人材を1人、血縁にできる。うれしーなあ。とゆーワケで、さっそく婚姻だ。誰にしよーかな…。

最初はね、フィリップII世にしよーと思ってたんだよ。でも、年齢を考えると、二の足を踏んでしまう。いやいや、フィリップII世とタサツヤリス姫の年齢差なんかじゃなくて、フィリップII世が高齢だってことね。苦労して育てた娘を嫁がせても、亭主が、いつ、お亡くなりになるか分からないんじゃ、不安だもんねぇ、やっぱ。

年齢からいえば、アルベルトゥスかファトベストなんだけど、ちょっとでも能力が高い方がいい。と、考えた末、フィリップII世よりも若く、アルベルトゥス、ファトベストより能力が高いフランドル伯に嫁がせることにした。

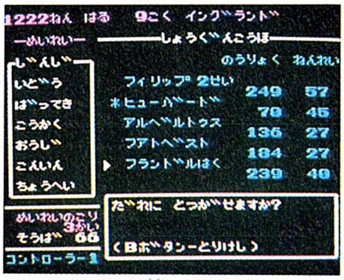



▲おお、次女のタサツヤリス姫が、やっと8歳になった。さあ、政略結婚だっ!!

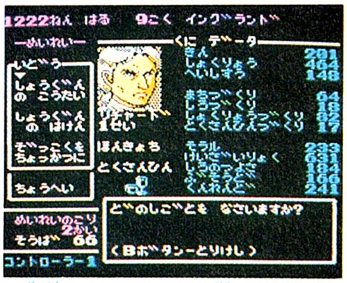



◀さあて、だれと結婚させよーかなあ。悩むなあ。うーん、そーだなあ…

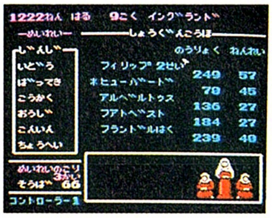
新しい息子フランドル伯を8国に派遣し、8国のジェフリを7国に、7国のジョンは9国に呼び戻した。少しは、鍛え直してやらないと、今後はツライかもしれないからね。



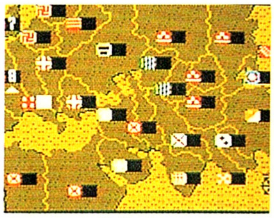

▲フィリップより若く、アルベルトゥス、ファトベストより優秀な、フランドル伯だ！




▲血縁になったフランドル伯に、8国を任せることにした。ジョン、帰っておいで！




◀ウェディングマーチも高らかに（んなこと、ないか）結婚式であります。



◀とゆーワケで、今回はここまで！　うーむ、予定の半分も行かなかったなあ…

次の目標は、やはり北だろう。セルジュク連邦なき今、北で注意しなければならないのは、5、6国を抑えているドイツ騎士団領だろう。ここを潰し、ヨーロッパ西部を抑え、4国、10国と確実に落としていくのが、最善手かな？　問題は、ケレサ領と、どこまで仲良くやっていけるかだ。少なくとも、ヨーロッパ統一を終えるまでは、ことを構えたくないものだ。

ま、状況しだいだけど、この後の展開は、ヨーロッパ、アフリカ、アジアの順だろーな。さて…と。

## おっと、ページがつきちまったい！　じゃ、まとめをやろうか

とゆーワケで、時間がきてしまった。はっきり言って、今回のプレイは失敗だったよなあ。特に、ゲーム序盤において、対応が後手後手に回ることになったのが、痛かったね。事前の予定では、アフリカを抑え、ヨーロッパ制圧中って辺りまで、やるはずだったんだけどね。ところが、思惑通りになんていかないもんだ。もののみごとコケてしまったのでありました。

コケはしたけど、プレイ中は、実に楽しかったんだよね。そりゃそーさ。思い通りに展開するSLGなんて、おもしろいワケがないもの。とにかく、一晩中、熱中して、マジにプレイしちゃったもんね（言い訳めくけど、プレイ時間が一晩しかなかったのだ。もっと時間がほしかった…。"めく"どころじゃない、こりゃ、言い訳だ…）。

今回のプレイで、痛感したことがあるのだ。それは、情報の大切さなんだ。今回、対応が後手になったのも、情報不足のせいだったんだよね。めんどうくさがってちゃ、ダメだよ。特に、各雑誌に載るであろう、各国の初期パラメータ、あれをウノミにしてはいけない（あーあ、自分で書いてやんの！）よ。データが間違ってるとか、そーゆー意味じゃなくて、データは生きてるってことをいいたいワケ。ゲームスタートから1年経過すれば、かなり違うモノになってるはずだ。つまり、あのデータ集が役に立つのは、ゲームスタートから1年、せいぜい数年の間だけ。そのことを忘れないよーにね。「情報収集はこまめに」とゆーのが、この手のゲームの必勝法なんだぞ、実は。

情報収集に関して、ちょっと邪道な方法を紹介したけど、セーブを利用したワザは、実に応用範囲が広いのだ。たとえば外交交渉、オルドなどを行う前にセーブしておき、失敗したらリセット、とゆー使い方もできる。能力値の減少を最小にできるわけだね。信長の昔から、毎ターンセーブは有効な方法だったし。とはいえ、何度も書いたことだけどセーブワザは、どっちかといえば邪道ワザの部類に入るんだからね。多用は禁物だよ（ならば、なぜ紹介するのかといわれそーだけど、初心者にとって、SLGは巨大な怪物。おもしろさが分かる前に、投げ出しちゃう人も多い。そんなことのないよーに、初心者のためのハンデだと思って、何回か取り上げたんだよ）。

そうそう、忘れてる人も多いと思うけど、信長の野望の、その後の経過報告がまだだった。ウチの竜造寺クンは550を越え、西暦2070年もクリアしました。ははは、どこまでいくんだろう…。

# Ultima IV
## クエスト オブ アバタール

### 小説

リンリン井上改め

# 井上RING²尚美

ファミコン必勝本創刊号より、リンリン井上のペンネームで数々のゲーム記事を担当する。フライデースペシャル・スーパースターフォースの単行本ライティングを最後に必勝本を卒業。ＲＰＧに魅せられて、ゲームブック作家となる。その後、現在に至るまでに10数冊のゲームブックを書き下し、熱狂的ファンの支持を得る。代表作は「少年魔術師インディー」シリーズ、「ファイナルファンタジー」、「ドラゴンロック」(双葉社刊)など。本年からは小説の執筆もスタート、この「ウルティマ」のノベライズを皮切りに、９月からはオリジナルのＲＰＧノベルズのシリーズを刊行予定。また、コンピュータゲームのシナリオにも手を染めるなど、まさに寝る暇もない生活を送っている。その筆力とゲーム構成力には最大限の定評有り。

●井上RING²尚美の作品



## 制作開始の作者ごあいさつ

ゲームに関係ある仕事をしていながら、なんと、この３年ほど、ゲームというものをしたことがない！ 忙しい。たしかに。でもゲームするぐらいの暇がないわけじゃない。ゲーム好き。大好きなんです。ところが、困ったことに、気ばらしにゲームができるほど淡白じゃない。やりはじめたら寝食忘れて熱中してしまう。よほどのことがなければやめられない。そういう性癖ゆえに、とりあえず社会人として、自主規制。でウルティマⅣ。やったことない。小説・ウルティマ？どうしよう！？ 短期集中特訓？ いや、待てよ。ウルティマってゲーム、特別の愛着を持っているプレイヤーも多いわけだから、ゲームの熟知度においてはかなわないと思う。じゃ、居直っちゃえ。真っ白さらさらで挑んでみよう、と。そこで、佐藤俊之くん登場。ウルティマ・シリーズにかけてはちょっとうるさい上級プレイヤー。これぞウルティマの真髄、といったセンでプレイしてもらう。それをどこまで忠実に、リアルの再現できるか。もとのゲームをよく知っている人には「納得！」感を。知らない人にはスリリングな展開と進行を新鮮パックで。つまりウルティメイト・リプレイノベル！！

・・・・にできたらいいな、などと。




### コミック



コミック界のリボンの騎士

# 田中夕子

―― 作者のあいさつ ――

「ゲームブックのイラストのお仕事を始めて、ファミコンに転び、ＲＰＧの女王とまで言われた私。なのに忙しすぎて近頃は新ソフトにはまるで浦島。メロウなドラマが得意でゲーム、オカルトミステリー、少年漫画に少女漫画、なんでもこなすマルチさが売り。長年の信頼と実績(？)を、人百倍の努力でヘルプしながら、平成の手塚治虫を目指すべく、ガンガン描きますのでどうぞヨロシク!!

JICC出版局

昔のころの話って、
どうしてこんなに楽しいんだろう。



ファミコン必勝本
から
ビデオが登場

ビデオゲームは作品。
使い捨ての商品、ではない。
なのに、

**昔のビデオゲームは
見ることすらできないとは。
困った。**

だから、名作・珍作・カルト作を、
イッキに集めてビデオにコレクション!
してしまいました。

¥2900(税込み)




## 記憶を記録にする

# 幻のビデオゲーム傑作コレクション(全5巻)

**監修・田尻智/ファミコン必勝本編集部編**

■VHS◉45分◉ステレオHi-Fi

「幻のビデオゲーム傑作コレクション」があれば、
何年も昔の頃のゲームセンターが再現されることでしょう。
夢中になってコインを入れたあのゲームが、
映像と音で迫ってくるんだもの。
当時のゲームセンターの様子を語り、
ゲーム史上の功績を解説するのは、ゲームライターの田尻智氏。
忘れてしまうには、あまりにも惜しい、美しい想い出を君の部屋に。

**第1・2巻▶6月下旬発売予定**(以下続刊)

このビデオに登場する主なゲーム(予定)

- **VASTER**(ORCA)
- **SASUKE VS. COMMANDER**(SNK)
- **ZAVIGA**(DATA EAST)
- **MANHATTAN**(DATA EAST)
- **MISSION X**(DATA EAST)
- **RETURN OF THE INVADERS**(TAITO)
- **FAIRYLAND STORY**(TAITO)
- **MR. DO**(UNIVERSAL)
- **LADY BUG**(UNIVERSAL)
- **EQUITES**(ALPHA)
- **TROPICAL ANGEL**(IREM)
- **FRISKY TOM**(NICHIBUTSU)
- **新入社員とおる君**(KONAMI)
- **ROCK'N ROPE**(KONAMI)
- **SPEAK & RESCUE**(SUN-ELE)
- **MISSILE COMMAND**(ATARI) etc.

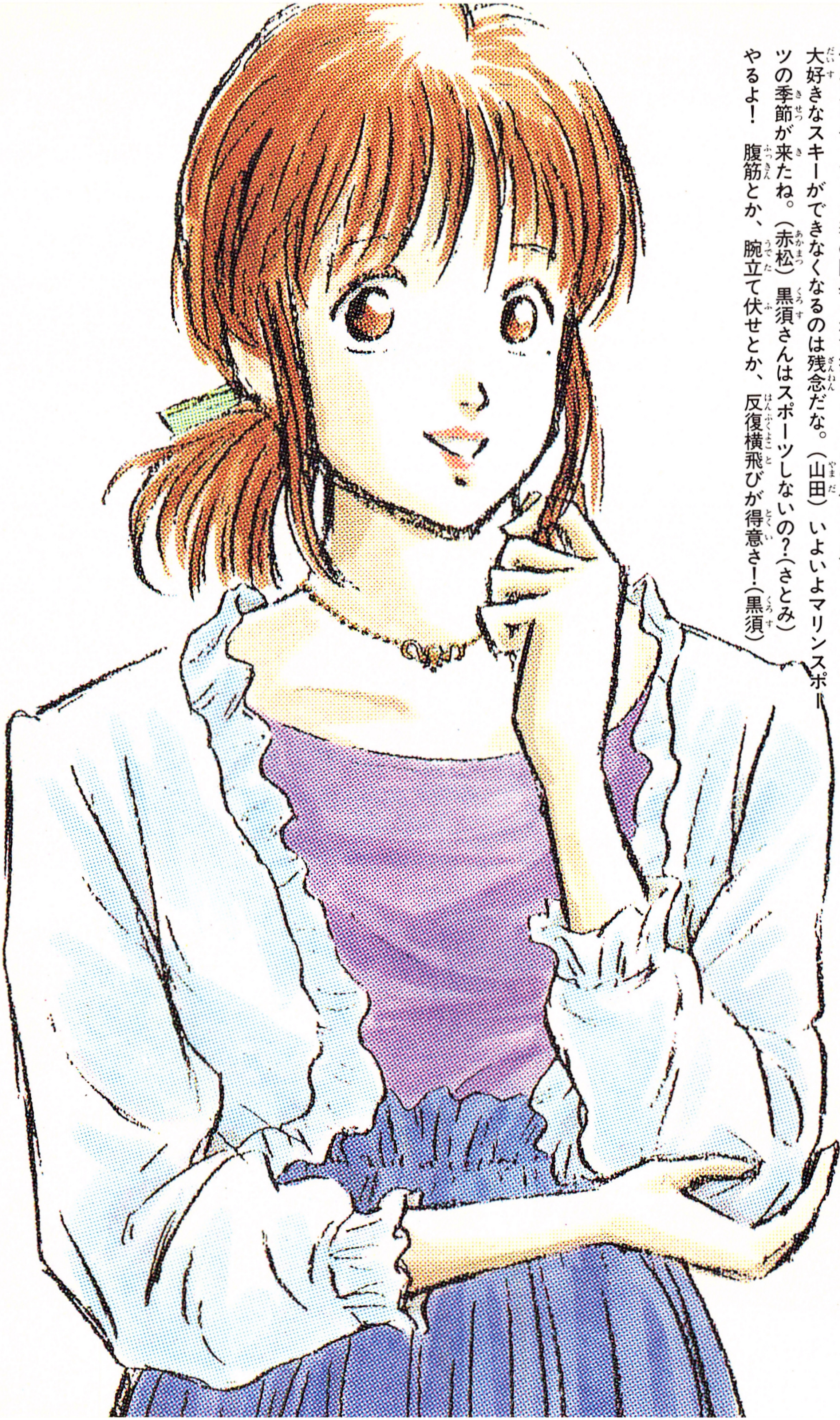
●田尻智……1965年生まれ。東京都出身。中学時代からゲームの魅力にとりつかれる。高校生のとき、当時はまだ珍しかったゲーム総合ミニコミ紙「ゲームフリーク」を発行する。以後、雑誌・テレビ等のゲーム評論で活躍。最近はファミコンソフトの制作も手がけた。

JICC出版局

# BUG☆BOY CLUB

バグボーイクラブ

今頃の季節って、スポーツするのにピッタリだと思いません？
テニスをやってると春の陽射しが気持ちよくって♥（さとみ）
大好きなスキーができなくなるのは残念だな。（山田）いよいよマリンスポーツの季節が来たね。（赤松）黒須さんはスポーツしないの？（さとみ）
やるよ！　腹筋とか、腕立て伏せとか、反復横飛びが得意さ！（黒須）



# 5 夢がイッキに実現!! 6大コマンド一挙公開

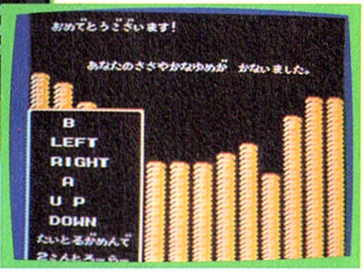
**ファミリーピンボール**

コマンド技　愛知県・林大樹

ナインボールの"ささやかな夢"がかなうと、隠しコマンドを教えてくれるってのは取説にも載ってるよネ!! 持ちボールがイッキに増えたり、フリッパーをふたりで操作できちゃうとゆーとってもお得な"夢"なのだ。とはいっても、6つ全部の夢はなかなか、かなわない。ナインボールをキワめた人だけがハッピーなんて許せないネ。ヘタッピくんでもハッピーになれるのがこの技だ!!

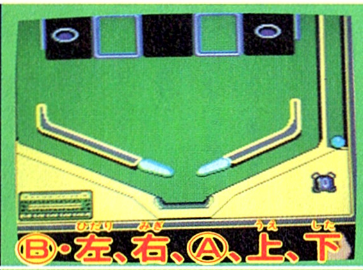



❶⬅"ささやかな夢"はナインボールで、5ゲームの合計コイン数が左の目標数に達するとかなえられる。ゲーム前に6つの"夢"の中からひとつ選択!




❷➡見事、願いがかなうと隠しコマンドを教えてくれるぞっ!! 各コマンドは必ずタイトル画面でⅡコンを使って入力しよう!!

## 10ボール



Ⓑ・左、右、Ⓐ、上、下

⬅ナインボール面。持ちボールが10個になっちゃうのだっ!!

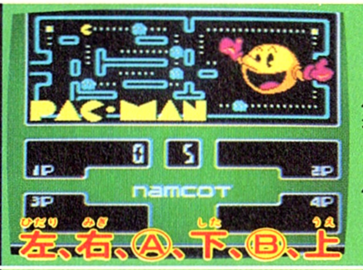
## スペシャル1プレイ




上、Ⓐ、右、Ⓑ、下、左

⬅バトルフリッパー面。両エリアのフリッパーをひとりで操作

## 5ボール




左、右、Ⓐ、下、Ⓑ、上

⬅パックマン面。持ちボールがイッキに2個増えて5個になる

## マックス・フリッパー



下、Ⓑ、左、右、上、Ⓐ

⬅どのゲームでも、最大の反発力を持ったフリッパーが使える

## ペアーA



右・上・Ⓑ・左・Ⓐ・下

⬅パックマン面。Ⅰコンで下、Ⅱコンで上のFを動かせるぞ!

## ペアーB



Ⓐ・下・上・右・左・Ⓑ

⬅パックマン面。Ⅰコンで右、Ⅱコンで左のFを動かせるのだ

**5 スーパーバグにはソフト5本**
お口あんぐりビシバシ技にはソフト5本のプレゼント。もっとすごけりゃ10本だっ!!

**3 ハイパーバグにはソフト3本**
スカッとさわやかハイグレード技にはソフト3本。アスキースティックでもOKだよ。

**2 すぐれた技にはソフト2本**
小技だろうと技は技。すぐれた使える技ならリッチに2本プレゼントしちゃうぞっ!!

**1 ふつうの技にはソフト1本**
なさけなくても使える技、楽しめる技ならなんでもOK。ソフトを1本プレゼント!

**おまぬけ技でも特製バッジ**
おまぬけな技を送ってくれた人には、バグボーイ特製のバッジをプレゼントだぁ~!!



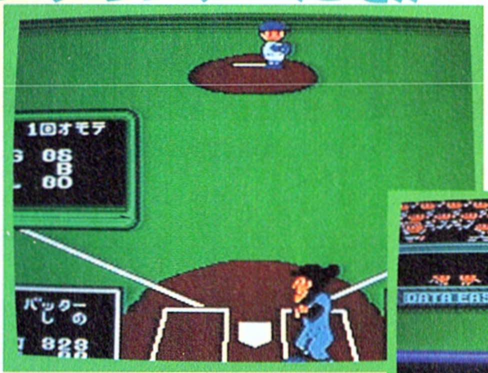
# 3 透明ランナーなんかじゃナイ!! 正真正銘のピンチランナーだぞ!!




**ホームランナイター**

お得技　栃木県・佐藤誠

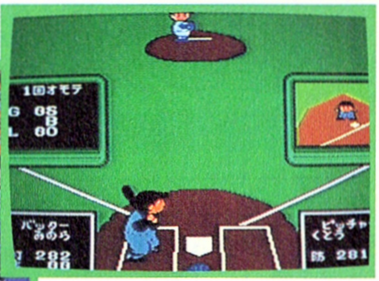
同点で迎えた9回ウラ、君のチームの先頭打者がデッドボール! こんなとき、走者が鈍足だったら足の速い代走を出すのがスジだね。でも『ホームランナイター』には、代走の機能がついてナイから…。などとあきらめるのはまだ早い!! このワザを使えば、バッチリ代走が出せちゃうのだ。ただし、デッドボールのときだけに限られるけどね。死球をねらってイケイケ!!



❶⬆どのチームでも構わないから、ひたすらデッドボールになるまで待とう。キャッチャー側に立つと、当ててくれる確率が高くなるのだ!!



❷⬇当たったらすぐにセレクトボタンで代打を出そう!!



❸⬆代打とはいいながらも、なぜか一塁へ行ってしまう。結局、代走と同じコトだぞ!

# 最終戦の135試合まであと8試合っ! 優勝はすぐ目の前だっ!!

**がんばれペナントレース!**

コマンド技　兵庫県・匿名希望

パスワード画面に「T」を埋めつくすだけで、一気に128試合めから始められる! OLIEVESというチームで始まり、128試合目が終わるとダントツトップッ!! 2位のチームに25ゲームも差をつけているっ!! その上「T」の入力数でデータを変えるのも可能!

TTTTTT TTTTTT TTTTTT
TTTTTT TTTTTT TTTTTT
TTTTTT TTTTTT TTTTTT

❶➡「T」はブロック単位で入力する。5文字だけだとなぜかゲームオーバー!!



❷➡「T」の入力数によって選手が力を増したり、メンバーが変わったりするのだっ!!





❸⬅試合を始めるには2ブロック(10文字)以上の「T」を入力する



❹⬆こりゃ優勝まちがいなし!! そのうえ年俸ユニットもすごくある!

## 次号のお題 デビルマン

デビルウィ〜ングッ!! つーことで、みんなしっているかなっ!? デビルマン! 昔、テレビでも放映されてた人気アニメなんだけど。原作はあの永井豪さん。けっこうインパクトの強い作品だったなあ。毎回、欠かさず見てたもんなあ。キューティーハニーも見逃さなかったし…。ま、そんなことはどうでもいいっ!! ともかく、次号は、このデビルマンを取り上げげたいのだっ! アクションゲームならではのバグ技、増殖技、無敵技などをバシバシ見つけて欲しいっ!! もちろん、その他のゲームもドシドシ送ってくれよなっ!

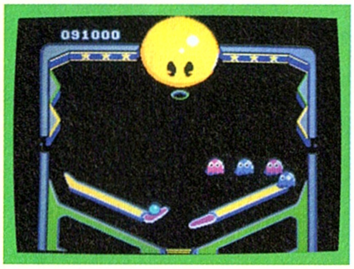


## お昼寝しながら点数ザクザク稼げるラクチン技

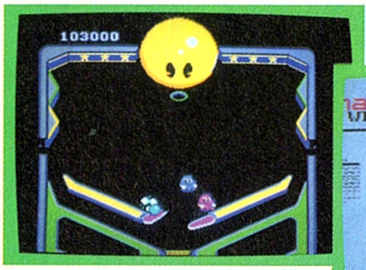
### ファミリーピンボール

お得技　千葉県・阿久津由治

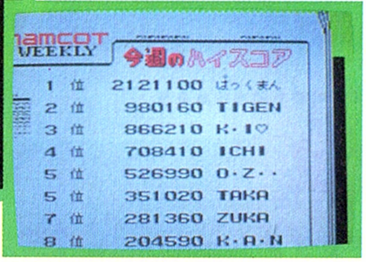
✚キーを固定しておくだけで勝手に点の入っちゃう技発見!!　モンスターが自殺して、点がザクザク!!　1時間も放っとけば得点のカウンターは満タン、2周目に突撃でいっ!!　いやーちょっぴり上手になった気分。しかしなにげにムナシイのはナゼ？




❶⬆とにかくボーナスステージへ行く。そしたらフリッパーの上に球をのせるんだ!!




❷⬅10匹に1匹ぐらいは球に体当たりしてくるんだ。✚キーは固定しとくとラク。




❸➡こんな点とれるわきゃねーなと眺めるのみだった1位もこの技でラクラク。

## 迫力満点サウンドだ!!　ミュージックセレクト技

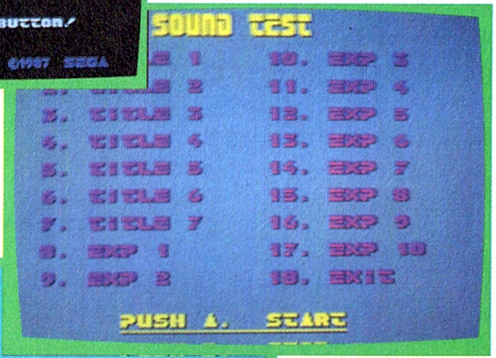
### アフターバーナー

コマンド技　愛知県・橋本節雄

あったあったのサウンドモード。いろんな曲を聞きながら、戦闘の苦労を思い出してじーんとしようぜ。じーんとできないクソゲーマーも、これで全曲覚えて友達に自慢するのもいーかもしんない。さあ、歌って踊ろうアフターバーナー♪




❶⬆タイトル画面を出してみましょう。はい、よくできました。そーしたら[I]コンのⒶを押しながらスタート!!







❷⬆ミュージックセレクト画面があらわれた!!　✚キーで曲を選んでⒶで決定。8番以降は効果音だよ～ん。

❸⬅先までいけない悲しいキミもこれでハッピー。じっくり拝聴すれば気持ちだけでもプロゲーマーだぜ!!

## 今号のおまぬけちゃん

### がんばれペナントレース

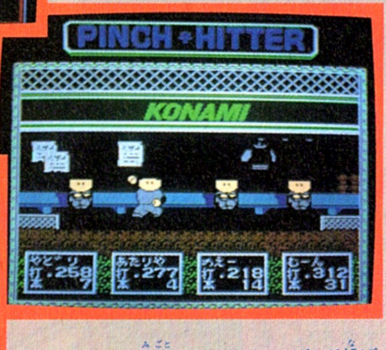
おまぬけ技　兵庫県・長瀬有二

対するピッチャーが右利き、先発でぴんぴんしてること、自分が負けてること、これが条件ね。さあデッドボールでブタになろう!!




❶⬆とにかくターゲッツを選ぶ。オープン戦もペナントレースもOKなのだ。

❷➡負けてきた…と思ったら、すかさず代打『あたりや』を登場させよう!!







❸⬅どひゃー、見事にデッドボールばかり投げてくる!!　くれぐれも骨折には注意してほしい。

## ハガキおくれ～っ!!

ちょいと聞いてくれよ、このあいだハガキをしまっといた棚がよー、ハガキの重みでイキナリぶちこわれやがんの！マジ!!　まーさとみちゃんとかギャーギャー悲鳴あげるしすごかったんだぜ。こーゆーのをうれしい悲鳴とゆーのかねェ。とりあえず新しい棚が待っているのでスゴ技を発見しだい送ってくれっ!!



## 2 敵に向かって飛んでいく、かしこい弾のつくり方。誘導弾でラクチン

**究極タイガー**
お得技　三重県・服田貴男

取ってうれしいパワーアップ。でも、前後左右ショットを取ると、なあんとなくもの足りない気がしないか？　なるべく違う色の時取りたいよね？　ちょいとまった、こいつを利用した誘導弾技があるんだから。この技、最初はそれなりにうれしい。が、面が進むにつれ敵がうじゃうじゃ出てくるよーになると超ウレシーんだよね〜、これが。



①⬅ショットが変わる球が黄色になった時にセレクトを押しながら取ってみる。



②➡ひゃっほ〜い!!　敵に向かってひゅらひゅらうねうね弾が飛んでくよ〜いっ。ラクチンラクチンオイラに敵なしでいっ



③⬆デカキャラも横で連射しながら弾をよけてりゃ倒せるのさ



④⬇おおっと失敗だす。失敗すると弾がまっすぐ進むんだす。あたり前

## 1 いきなり日本GP。やはりあったかコースセレクト

**F-1パイロット**
お得技　大分県・田中勇

ワンアクションでカ〜ンタンにコースセレクトができてしまうんですね。ウレシイ限りじゃございませんか。このテのゲームって勝たないと同じコースばかり走らされてあきちゃうんだよねー。ド下手小僧には何よりの朗報。お上手BOYもパキパキ利用して、さっさとワールドチャンピオンの座を射とめてしまいましょう。ああラクチン♪







①⬇はい、このコース説明画面でIIボタンを押してみましょーね。できない人はいないかな？



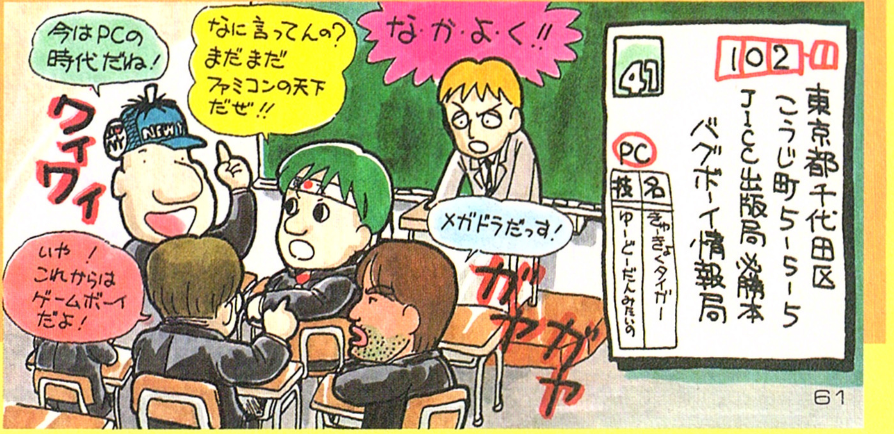



②⬆ぬお〜っ!!　選べる選べる、✚キーの上下でカーソルが動いちゃうんだね〜。ぶりぶり下手ヤローだって全てのコースを走れるんだぞっ!!

③➡ヘタがなにさ。ど〜せあたいはブラジルのコースしかつっ走ったことないわよ。などと言っておこっているアナタにむけてこの技を捧げます

## PC Engine ウレシハズカシおハガキ募集中だす!!

よってらっしゃい見てらっしゃい、PC野郎のお通りでいっ!!　てめーらFC坊主なんかに負けてる場合じゃねーんだぞっ!!　さっさとハガキをよこしやがれ。ハガキだハガキだハガキが欲しーんだ。ばりスバラシ技を発見しだい必本まで送ってくりゃんせ。Goodな技で、FCのコーナーを侵蝕しよーぜ。と、ヤケに強気な態度に出た私ではありますが。最近チョッピリPCが好調な気がしてうれしいのね。ハイグレードな技をたくさんくれるともっともっとうれしいのね。ヨロシク。



## 次号から新企画が動きだすぞ!!

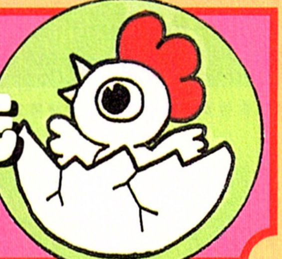
# FNN

読者「読んであげるから、笑わせて」必本スタッフ「笑わせたいから、ハガキ頂戴」必本はこんな関係を大切にします。これから新しくなるFNNもよろしくっ!!




ファンキー文字ネタッ!

## いくらなんでもいないだろ!!



★女子が教室で着替えをしている最中に、「ちょっと聞きたいことがあるんですが」と教室に入っていき追い出されるが、再び「うちのかみさんがね…」と言いながら入っていく刑事コロンボなヤツ。

福島県・平家派

♨GOOD IDEA! じゃオイラは近くの銭湯へ行って「ハイ、たかっウェイクアップッ!!」なんて、あぶない刑事やってみよっ! でも、おばちゃんしかいないかも。

★鳥肌のたつペンギン

神奈川県・アイリン

♨鮫肌の鯨。

★友達とジャンケンをして負けてしまうと次は本気でやるからなと言う奴。

大阪府・浦島太郎戦士

♨次は本気で投稿してよなっ!

★ボクのあそこはチンチンチンという友達。

滋賀県・山さん

♨それっておいしいのかな!?

★41円ハガキの書き心地はどうですか? う～ん。やっぱり1円高いだけネタののりがいいあってですねえ。なんつー会話をしている常連はいないって!

栃木県・きゃろる君

♨62円の封筒で送れば最高のネタが書けるかもしれないっ! でも封筒は採用してあげないけど。

★正露丸を噛むやつ。

新潟県・アトム

♨そいつは勇者だっ! オイラ噛む勇気は無かったけど、鼻に詰めたことはあるぞ。それで、こんなにおおきくなっちゃたんだっ!?

★つまらないネタを吐き出すポスト!

宮城県・ねりー・まーく

★ストレス解消のため三郎にネタを送ったが採用されず、ますますストレスがたまった奴。

群馬県・キカイダー河野

♨その件につきましては…自爆!

★私、字が下手だからここに植物って書いて食物と書いてくれといったら食物た親友。

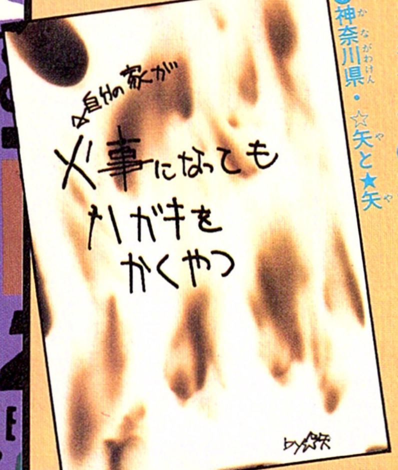
静岡県・平成京

♨NY帰りのオイラには、こういう笑い難しいねっ!

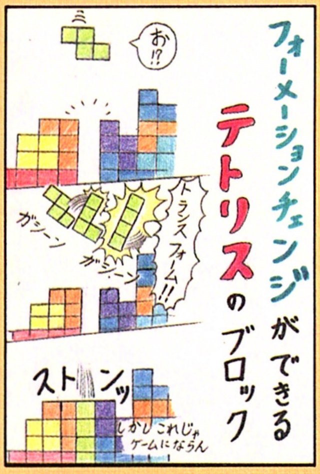
★洋式トイレで便座を上げたまま座ってしまい、便器にはまった、はまり技な奴!!

滋賀県・アブラハムIII

♨ぎはははははあっ! 直接お尻が洗えていいことじゃないかっ! そうか、こうすればウォシュレット買わなくていいんじゃんかっ!!



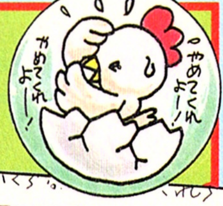

神奈川県・☆矢と★矢




青森県・あるばとろす

投稿人が考えた企画コーナー!

## いくらなんでもやめてくれ!




企画考案者 北海道・のび太のび

●ポスト形の焼却炉

宮崎県・べけんりっぷ

●オスシリンダー

愛知県・山口寛憲

●紙やすりのトイレットペーパー

兵庫県・パピヨン

●ノッポさんのお裁縫できるかな?

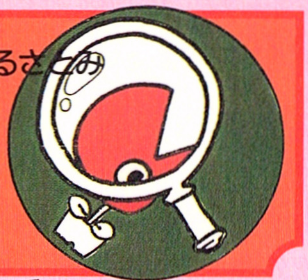
兵庫県・バカ松井




神奈川県・1UPきのこ

某RPGに非常〜に凝ってるさとみ

# へんなもの発見伝



## 優秀

静岡県・八神くんの家庭の情事




どこの世界に
定価54.800円の
ビニール傘があるんだ!!
えっ! こらっ!!

役に立たなそーな道具や武器がやけに高あい値段で売ってる時。こ、これはチェックだわっ!! もしかして『どうぐ』として使うと特別な効果があるかもしんないっ

愛知県・山口寛憲

丘の向こうには、
安らぎという名の家がある。

なかったぞ!

それはね、情報不足なの。となりの町へ行って町中の人達に話しかけてみて。RPGは根気が必要なんだからあきらめないで

大阪府・冴羽猿




猿とは
なんだぁっ!!
猿とはっ!!

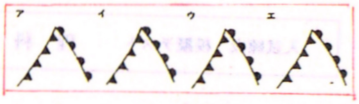
by 冴羽猿

きゃははっ!! 想像するとおっかしー!! 猿が街の中をうろついているってどーゆーのよ!!

大阪府・犬上御田鍬

ある問題集より

前線に伴う雨の区域を正しく表しているのはどれか。右図のア〜エから一つ選び，記号を(　　)に書け。




みんな同じじゃねか!

実はESP度テスト。都内某所にあるA高校はエスパーを集めて世界征服をもくろんでるの。その高校対策ってトコね

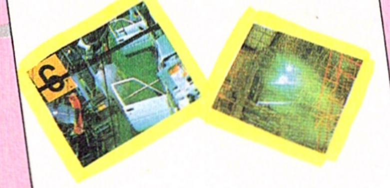
神奈川県・ダック・ニコルソン




てめーはよ!
人にものをたのむとき
ぐらいあたまさげろよな

だから最近の若いモンはって言われるのよねェ。でも口調が軽いワリにすんごい真剣な顔してるからつい探したくなるな♡

宮崎県・ポッポ



この2つはまちがいなく
『心霊写真』
というものでしょう。

BY ポッポ

お答えしましょう。鑑定の結果、非常に邪悪な霊波を感じました。早急な処置が必要です。編集部の方で供養しておきますのでご安心を。……女性週刊誌の読みすぎかしら

栃木県・前田雄輝




1円ぐらい高く
しても、だれも
おこらないと思う。

でもね、1円の値上げで消費税方面からの搾取等を考慮すると実際消費者の支払金額は2円の増額になるの、と難しい言葉でケムにまくさとみ

宮城県・消える魔球




どう見ても体のほうが長いと思う

by 消える魔球

最長200センチってことね。伸縮自在なの。彼を敬遠したくてもムリ。腕がにゅーにゅー延びてホームラン。ここは勝負に出なきゃ!

埼玉県・ポリネシアン次郎

光GENJIの
ローラーパニックの広告

**みんな、たすけて!**

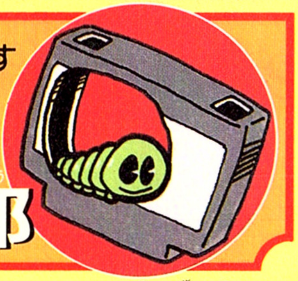
「僕たちのローラスケートが盗まれた!　もどってこない限りコンサートはできない。だれか、ボクたちのローラースケートを取りもどして!」さあ、大変、このままでは「ビック・ボール」でのコンサートは中止になっちゃう!　犯人は必ずこの町の中にいる。手がかりを集めて、一刻も早く犯人を捕まえ、ローラースケートを取りもどさなければ……。

あたらしいの買えば
いいじゃん。

そんなら金くれる? って言われたら困るから探そっと。貧乏症

春はバグの出やすい季節です

# 三国一の大バグ野郎



**や**い消費税!! 4月1日からなんてうそっぽいんだよ!!(エイプリルフールだもんね)
大阪府・闇蟠卍

**こ**らっ!! どっかのガキ!! ファミコン誌で、かくしながらエロ本を見るんじゃない!! かくしても丸見えだったぞ!!
滋賀県・アブラハムIII

♨アブラハムIII!! んなこと言いながらホントは、いっしょに見てたんだろ!! このチャッカリもの!!

**お**い、FFII!! おまえらダメージをうけるとHPが上がるなんてマゾじゃねえのか!?
神奈川県・大門和彦日本一



神奈川県・ミーハー石井

**フ**ァミコンで『MOTHER』ばっかしプレイしてる人が、"マザコン"と言われることは、容易に想像できる。
愛知県・岡戸孝宏

**や**いこら!!「光GENJIのローラーパニック」!! ローラースケートなくなったぐれーでオドオドすんじゃねー!!
山形県・ヒルギガース

**や**い、ロダンの「考える人」の石像!! おまえはいちいちすっぱだかにならんと考えることができんのか!!
滋賀県・アブラハムIII

**や**い!! 駅前のゲームセンター!! いつまで「今話題のテレビゲーム、スペースインベーダー多数そろえました」なんてステッカーを入口に貼っておくんだよ!!
愛知県・山口寛憲

**や**いやいやい!! ノリダーフェスティバルとノリダーカーニバル!! 直訳するとどっちも、「のりだー祭り」ぢゃねーか!! ぶっとばすぞおお!!
神奈川県・ひたすらゲロゲロ

♨ひたすらゲロゲロくん、住所が書いてないぞ。そんなことじゃ、マリナさんにきらわれるぞおお!!

**任**天堂の出したロボットとバンダイの出したファミリートレーナーを両方持ってる人は続編が楽しみですね!!
東京都・ドラゴンキラー

**お**い!! おもちゃ屋!! ドラクエIVの予約を受けつけときながら、つぶれるんじゃねーよ!! 自分はちがう店に予約してたからよかったよーなものの……。
宮城県・紀ノ国屋交左衛門

**や**いっ母さん!! たのむからマヨネーズでシャンプーするのはやめてくれ!! それと今ごろツインビーやスーパーチャイニーズやって笑わないでくれっ!!
静岡県・大覚アキラ

**父**ちゃん!! ぼくが「ファイナルファンタジーII」やるたびに戦時中の苦労話するのは、やめて!!
神奈川県・新・追跡180キロ

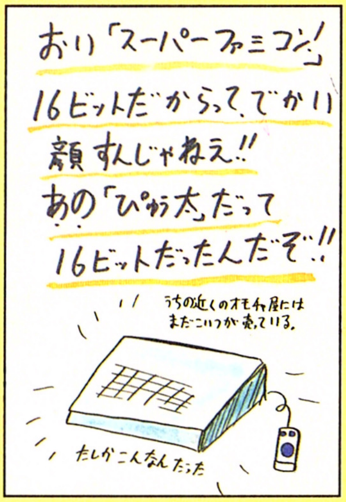
**マ**クドナルドのドナルドくん。きみは小さい子にコワがられてるんだよ。自分のかおをカガミで見たらわかる時がくるさ…。
大阪府・くっきい

**私**は"パクリ"で今までに2度も載ったことがあります。
愛知県・やまおさ

♨ウム、正直でよろし…くない!! まさかこのネタで3度目ってことはないだろーな!?

**ク**ラスの子のお別れ会でフルーツバスケットをやって、私がオニになったとき、「必勝本買ってる人!」といったら、だれも立つ人がいなかった。悲しい…。
茨城県・LEGEND

東京都・船津 歩




**「い**いか!! 受験をゾー○だと思って倒すんだ!!」と言ったのは私の担任の先生です。
福島県・夢幻DQ

**こ**の前、本屋で必本を立ち読みしてるガキがいたので、「ちゃんと買えよな」と忠告しておいた。
神奈川県・つこうー小野

**み**んな!! 「帝王」をめざそうぜ!! あっ、雑誌が違うか。どうもすいません。
愛知県・山口寛憲

♨コラッ!! なに大ボケこいてんだよ!! でもこれからの季節ってこんなヤツらが増えそうだなあ。

**や**い赤松!! 髪型変えたらまるで神宮寺じゃないか!! これでますますキザになるだろう。
群馬県・キカイダー河野

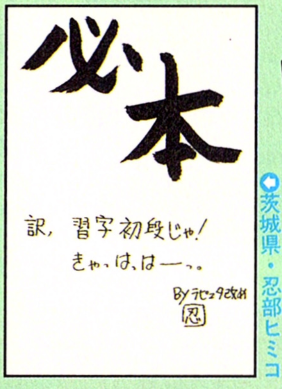
♨おっかしいなあ、三上博史みたいな髪型にしてね、って切ってもらったのにな…。(赤松)

## うそも方言

☆ハガキ10枚ください。
(訳) あーあ、410円か……(ため息)。
愛知県・ファイツ阪神

♨わかるわかる、でもため息なんかナシの楽しさ3%アップのハガキ待ってるぜ!!

☆あなねん
(訳) あらへん
さらに(訳)へへ ～どうだ。関東地方にはこの方言わかんねーだろ。ざまーみくされってんだ。
滋賀県・山さん

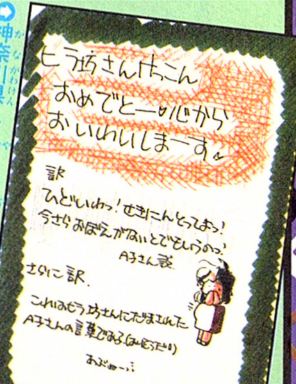


茨城県・忍部ヒミコ

三重県・碧磨あてね

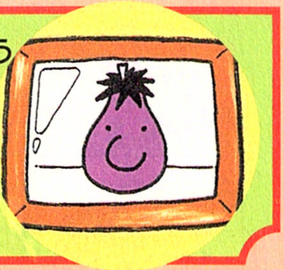



神奈川県・☆矢と★矢



あっこちゃん、お手紙ありがとう

# 紙コン アトランダム






## HIPPON かばあガール

新潟県・はっとり

どう見ても居眠りっつーよりは、熟睡してるみたいだぞ。ちなみに、さとみちゃんは寝相悪いです。けっとばされたことあります。(ウソ)

兵庫県・はあくん

「だいじょうぶか!」「しっかりするんだ!」「ア…、アポ〜」こりゃ緊迫感も何もないな




静岡県・平成京




となりのハガキにたよるんじゃない!こんなトコにおかれたらどうするんだ?



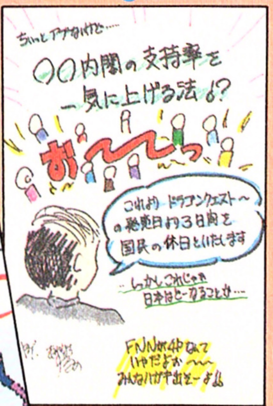

かぁけはた〜、おまえはチェックがあま〜い!ではない、"むあきむあき"だぁ! どぉえい!! まきまき

青森県・スケルトン掛端

神奈川県・アイリン

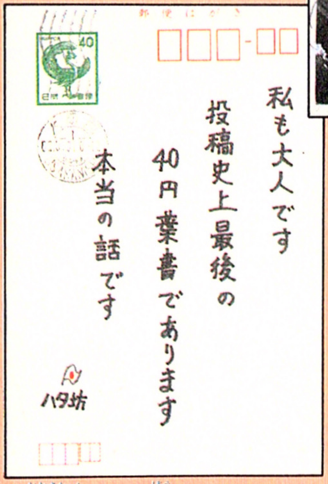



大阪府・綾原りるの




竹○さん見てますか。ということですが、いかがでしょうか。喜ぶのは子供だけだと思いますけど。

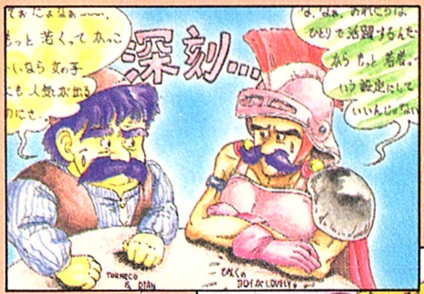
そうだ、その気合いが大切なわけだ。それじゃあみなさんごいっしょに!




大阪府・ハタ坊

オトナなら郵便局の迷惑になるようなことはやるなよな。30才過ぎてんだから。

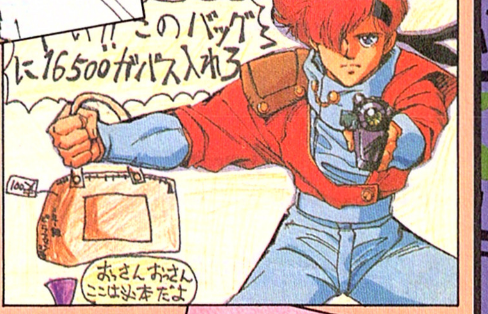
そんなに悩むなよ。隣のハタ坊だって、あの年でけっこう若い読者に人気があるんだぜ。




長野県・小山佐知子

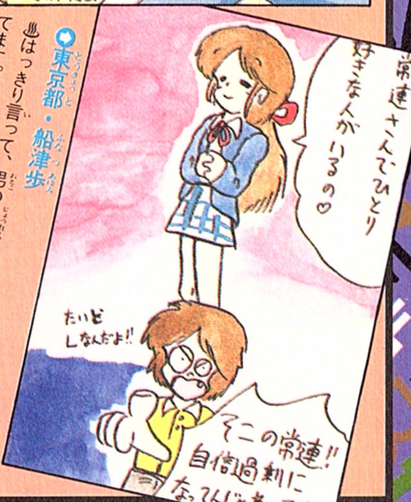
京都府・ピラフマン2号

昔なつかしい"こいクエ"のゴールドじゃあダメかな?




東京都・船津歩

はっきり言って、男の常連はみんな舞いあがってます。さとみちゃんの好きな常連とは誰だ?



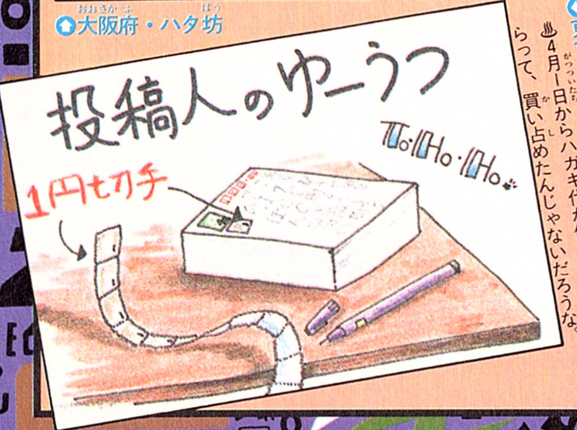

京都府・零戦

口じゃ言えないような恥ずかしい絵を差し上げましょう。報酬はスイス銀行の指定の口座に振りこむように。




東京都・ローレシアの王妃

4月1日からハガキ代が値上がりするからって、買い占めたんじゃないだろうな。



僧侶ちゃんのあぶない水着登場!!

# ドラクエパラダイス

## 導かれしハガキ等




◎神奈川県・ドラボン

♨❶戦闘中、みんなしてモンスターにケツ向けて、イキナリふんばり始めちゃったりするんですか？ ケツ噛まれるって!! ❷それにしても、海の上歩いちゃうってのはスゲーなぁ! リンクの冒険みたいじゃん!! でも、さすがに魚に船ひかせちゃうゲームはないよなっ!




◎静岡県・平成京

## あぶない水着コンテスト

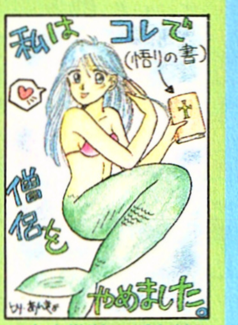
♨突然ですが今回で最終回となりました。全部載せらんないのが残念で無念で…!! 機会があったら、どっかで紹介したいと思ーちょる。では、みなさんごきげんよーっ!!




◎埼玉県・明日香




◎愛知県・すま



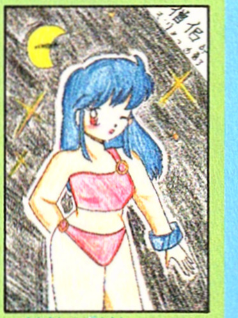

◎神奈川県・筆名前




◎沖縄県・なすかchan




◎群馬県・かくれDQ



◎大阪市・勇者アイリン

ボツ箱から甦えったハガキたちっ!

# 没収容所

## 今号の終身刑

◎愛知県・吉原正棋

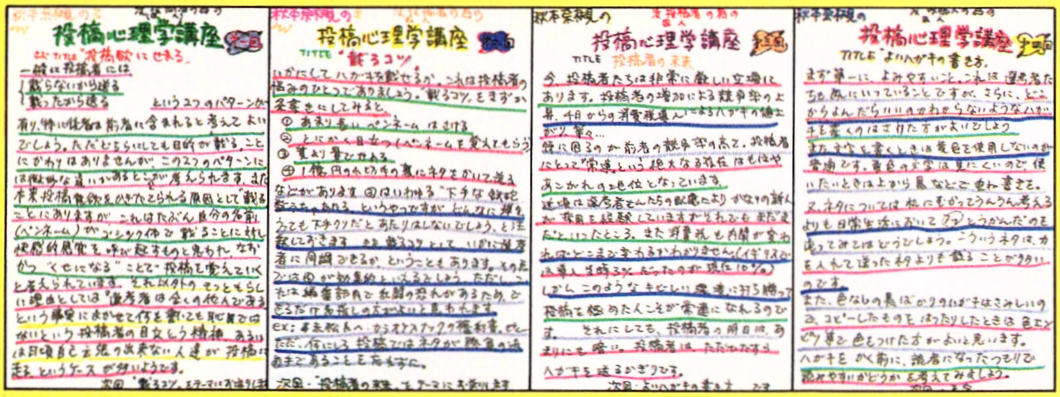


♨天意であるっ! ハガキが載るのも載らぬのも…!! 全て、天の意志であるっ!! すなわち、われわれハガキを選ぶ者たちは、まさに神っ!! われらを神とあがめよっ! わっはっはー!!

## ●ボツ投稿者のための投稿心理学講座

◎広島県・秋本奈槻

♨字がちっちゃくなっちゃって、読めるかどうか心配ではあるが、とにかくこれが秋本の意見なのだっ! で、読者のみなさんのご意見を募集しちゃいたいのだぁっ!!



◎大阪府・品川玉蘭



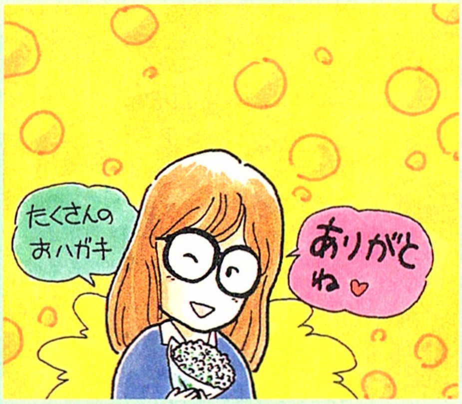

♨なんとも不気味なかんじのするハガキである。ディスペルしたほーが良さそうである。

新しいFNNになっても続けたいこの企画!!

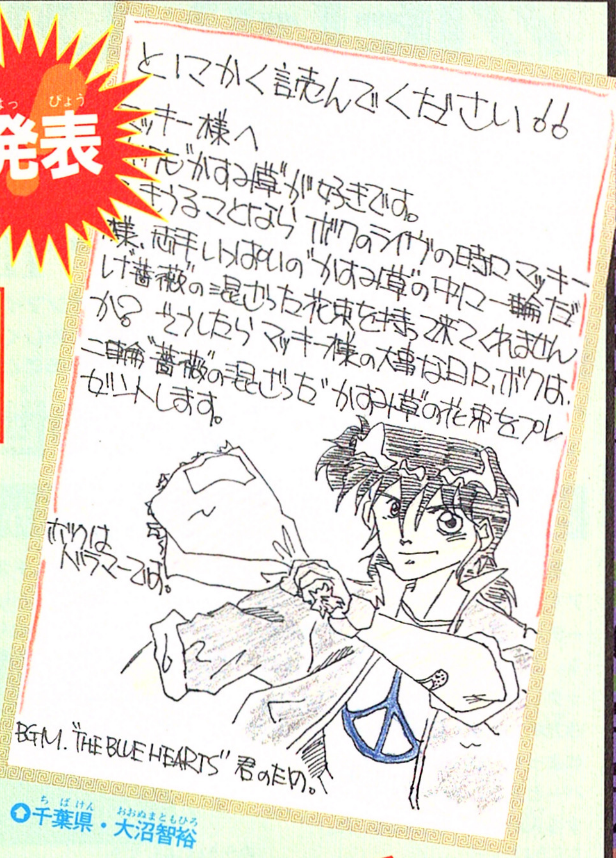
# THE・お見合い

## 第2回 お見合い人 マッキーが選んだ人は!?

みなさ〜んっ！　たくさんのお便りありがとうね。こんな私にヤングボーイがワンサカワンサカお手紙くれるなんて思わなかったの。でも、中にはけっこうマジな中年の叔父様なんかいましたけど。で、私が選んだ王子様はこの人。16歳だけどとっても頼れそう！　あっ、それから、今度採用者の中から面白かった人に、本人と直接お電話できる権利をあげるそうよっ！　だから電話番号忘れず書いてねっ！




発表



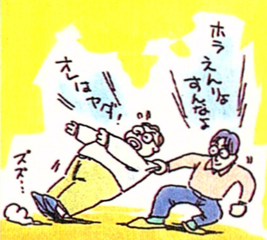

千葉県・大沼智裕

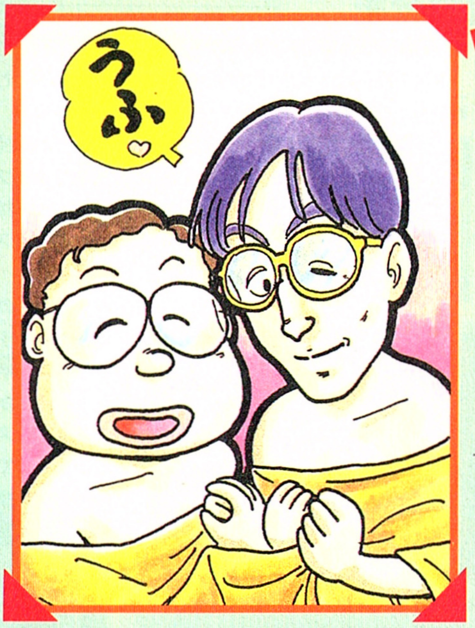
## 第5回 お見合い人　亀仙人松っちゃん

必勝本―バクボーイの御大"亀仙人松っちゃん"と必勝本の副編的ポストのハルクたちが、満を持して出馬したぞっ!!　30代の中年"Wink"を結成!?するというウワサのこのおふたりに手紙を

このコーナー、本気だされても困るんですが編集部にはふたり、ここに本気で出たがっている人がいるんです。そのひとりが、"はずかしがり屋ハルクちゃん"。そして"亀仙人松っちゃん"。このふたり、三十路をとーに越えておるのに未だヨメはんなし。さびしいかぎりです。で、編集部では、"ヒラ坊"の結婚を記念して、このふたりにも幸福を味わってもらおうと思っております。

このふたり、実は"ねるとん紅鯨団"の30代バージョンがあったらつね日ごろからでたいと思っているらしい。ところが、若モン用はあるんだけど、アダルト用はなし。それじゃあしょうがないとゆーことで、ここに登場!!　まーひまで、ハガキのひとつも書いてみよーかな。なんて思っているキトクな人。30代のナイスアダルトに愛の手を♡♡




### プロフィール

ハルク：東京の下町育ち。33年生まれ。あだ名は超人ハルクからではなく、威圧するでかい体つきのハルク・ホーガンから(ウソ)。チャームポイントはかわいいおめめ。
亀仙人松っちゃん：東京―築地の魚がし育ち。10年とって、24才!!　ピカピカの若者!?　趣味は、女の子と話をすることとミニクーパーに乗ること。でも免許なし。トホ。

## 募集 みんな僕を笑わせて

バブーッ!!　つーことで、といってもどういうことだかよくわからんが、ハガキくれっ!!　ま、これが結論かな。ちょっと酔ってるかなっ!!　いや、違うんだよ、オイラは、辛いんだよっ!!　そっ、みんながおもしろいハガキくれんから、いけないんだぞっ！　ウイッ！　泣くぞっ！　あっ、やめた。文字数少なくなってきたから、正気に戻らんとみんなに嫌われちまうじゃ、ウィッ!!



# MEGA DRIVE メガドライブクラブ CLUB

Vol.12

メガドライブのラインナップもずいぶんと充実してきたね。でも、アクション物が多いのが気にかかる。ここでAV重視のAVGやPSⅡに匹敵するRPGを出してもらいたいものだ。ユーザーは貪欲なのよ!

## ファンタシースターⅡ~還らざる時の終わりに~

文/CB成沢

▶長らく続けてきたPSⅡも今回で一応オシマイ。次回からはまた新作中心に戻ることになります。で、最後にふさわしく攻略的要素は抜きにして、PSⅡの楽しい部分にスポットを当ててみることにしょう。◀

■セガ
■発売中
■8800円(税抜き)




# ファンタシースターⅡの世界を堪能する

### どの組み合わせがもっとも適しているか?

基本的にはどんなパーティでもクリアすることはできるが、やはり楽なパーティ、苦しいパーティというのはある。ここでは各メンバーの能力をチェックし、どのキャラだとどういう楽しみ方ができるかを考えてみよう。それによって、自分のプレイしてきたメンバーと異なる構成のパーティでプレイする人がいてくれれば幸いだ。

パーティはユーシス+3人までの構成なので、ユーシスひとりでも冒険に出ることはできる。かなりツラいが。

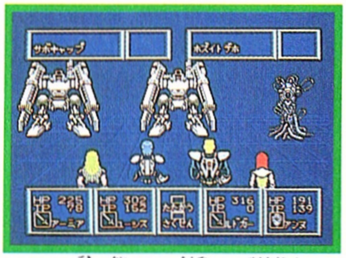


▶誰を選ぶかによって戦術は大きく変わる

### オススメパーティはやはりこれ!ユーシス+ルドガー+アーミア+アンヌ

安定感のあるパーティだ。ユーシス、ルドガー、アーミアの3人が攻撃、アンヌはデバンドやサシューツで敵の攻撃のダメージを減らす役目を持たせる。ラスト近くになるとデバンドの効果が大きいんだな。また、レスタ系のテクニックで体力回復にも役立つし…。

スムーズにゲームを進めたいならこのパーティでいこう。

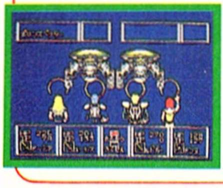


▲どんな敵に対しても安定した戦闘力

## 特徴あるメンバーの能力分析

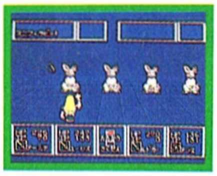
### アンヌ

回復、守備系のテクニックに秀いでているため、後半の強力な敵と戦うには心強い。ただ素早さが低いのは難点。最強の武器は火炎の杖。



### アーミア

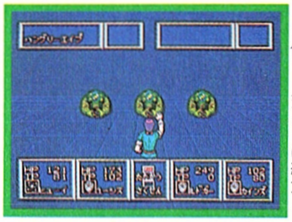
スライサーは1グループを同時に攻撃できるのが便利。レベルアップ時のHPの上がりも良い。ユーシス、ルドガーに次ぐ攻撃型。



### ヒューイ

ヒューイとカインズはその性格がよく似ている。どちらもあまり強力な武器、防具は持てないので、テクニックで戦うタイプなのだ。

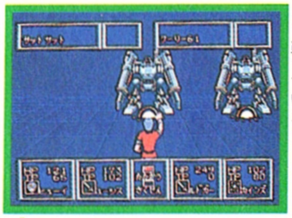
ヒューイはバイオモンスター編の終盤とデゾリス前半で使うのがベスト。



◀生物を一撃で倒すサボルトを使う。効き目は絶大!

### カインズ

カインズの場合はメカに対するテクニックを使う。モタビア星の後半と、デゾリス前半で使うのがいい。ただし、ヒューイ、カインズが中途半端でいやな人はアンヌかシルカで押し通したほうがいいのではないか。



◀メカに対してはテクニックで戦っていこう

### シルカ

シルカの特徴は攻撃でも防御でもない。盗みだ。シルカを連れて店に入り、出てみると、突然いなくなってしまうことがある。こんな時はパセオの自宅へ戻ってみよう。シルカは家に戻ってきているのだ。そしてアイテムの中には盗品がひとつ……。この盗品の中には店で売っていないものもあるし、盗んでこなきゃ手に入らないものもあるのだ。戦闘能力はあまりない。



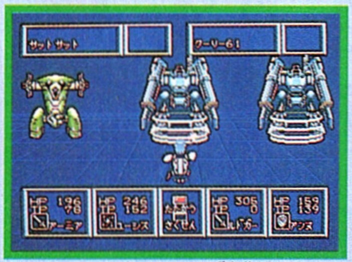
▲店から出たらシルカが消えた……



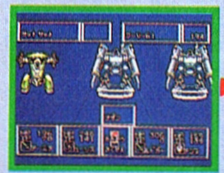
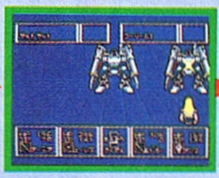
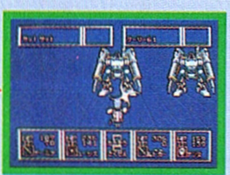
▶この後、持ち物を調べてみよう

### いいことみっけた!

イベント画面や戦闘時にスタートボタンを押し、Ⓑボタンを押すと、画面がコマ送りで見れるようになるのだ。1回押せば絵(メッセージ)はひとつずつ進むし、押しっぱなしにすればコマ送りを連続的に行う。戦闘の細かなアニメーションもこの技を使えばじっくり見れるというワケだ。



▲ここでポーズをかける。PSⅡはほとんどどこでもポーズがかかるんだ

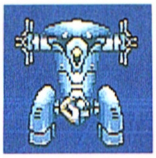
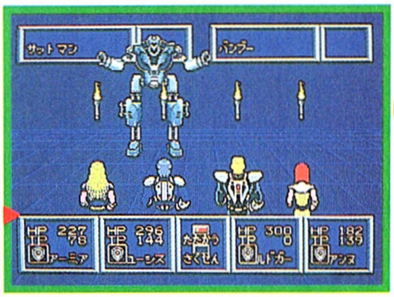
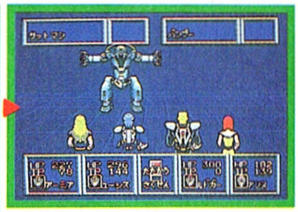
▲で、Bボタンを押して一連のアニメーションをじっくりと鑑賞する。けっこう感激モン

## 愛しい愛しいモンスターたちにラブコールを！

ＰＳⅡ最大の立役者は個性豊かなモンスター達と言っても言い過ぎじゃないはず。よく動くアニメーションと緻密なグラフィックはゲームの映像表現に新しい道を与えたのだ。ここではそれらのモンスターにスポットを当ててみることにしよう。

### No.1モンスターはこれ！ サットマン

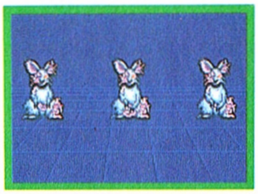
攻撃時の変型！　ロボットアニメを思わせる動きは誰をも驚らかせた。文句なしのNo.1敵キャラだ！

◀▲写真で見ると大したことがないようだが、画面で見るともうびっくり！　元に戻る過程もいいんだよね

### ●かわいさNo.1 ダーティアンゴラ

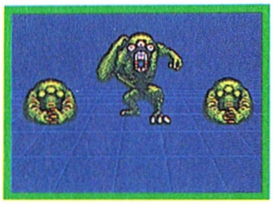
お腹のところにあてている手は、こぼれてしまう内蔵をしまいこむため。気色悪いゾンビのくせに妙な愛敬があるヤツだ。攻撃パターンも、物体Ｘパターン（細い脚が出てくる）がユーモラスで、かわいさNo.1の評価と相成った。飼ってみたい!?





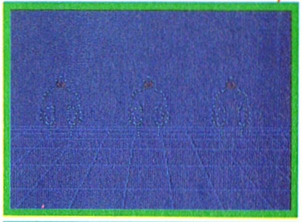
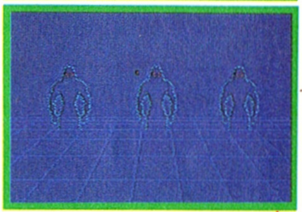

### ●ひょーきんNo.1 ハングリーエイプ

大きく右手を振り上げて、殴りかかってくるかと思いきや、頭をポリポリ。いきなり回復してしまう。いったい何が起きたのか理解不能にさせるひょーきんなハングリーエイプ。出現時の親指上下もなんだかヘン。でもドロールモンキーに頭ポリポリをやられるとＴＰを全部吸い取られてしまうので油断はできないが……。何はともあれひょーきんさではNo.1でしょう。

### ●美しさNo.1 ダークサイド

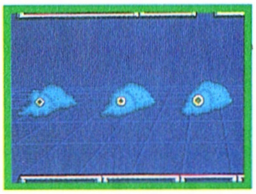
ダークサイドの美しさはその出現時にある。ドット単位で浮かび上がってくるその姿は、まことにキレイで敵ながらホレボレしてしまう。強敵であることを忘れて見入ってしまい、痛い目に合わされたなあ。


▶影の雰囲気がよく表現されている。美しい！

### ●イヤなヤツNo.1 ミキサメーバ

残るはあと２匹！　なんて時にいきなり分裂して、しかもその分裂したヤツがいきなり攻撃してきてボコボコにされてしまうこのツラさ。前半ではかなりコイツにいじめられた人も少なくないはず。でも、経験値はけっこう稼げてありがたくもあった。






### ●芸の細かさNo.1 ドラゴンヘイト

炎を吐く時の首に御注目。ちゃんとつけ根から頭に向かって炎（のもとかな？）がモコモコと移動していくのだ。なるほど、発火器官は胴体にあるんだなと納得させられた。これを芸が細かいと言わずして何と言おう。その姿もカッコいいよね。






### ●ヘンなヤツNo.1 ラストロット

ＰＳⅡの敵は、１タイプにつき３種類いる。色と名前を変えて登場させているのだが、このラストロットだけは例外。キャリアとチョーキンロットが組み合わさって１体のモンスターになっているのだ。あんまりといえばあんまりのデザインだけど……。ヘン！


＋

＝


◀この姿だけでもヘンだが、攻撃はもっとヘン。キャリアの頭が開いて……

## 「ファンタシースター」をプレイしてはるか1000年前に思いを馳せる



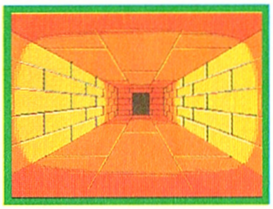

ＰＳⅡの世界に触れて感激を味わったなら、ぜひＰＳをプレイすることをオススメする。ＰＳⅡのオープニングに登場する少女、アリサが主人公だ。

ＰＳⅡにグラフィックでは劣るが、スケールの点では負けていないし、ＰＳⅡにない３Ｄダンジョンがすばらしい。自信を持って推せる名作なのだ。



▶スタート後のデモ。静止画面数はけっこう多いのだ

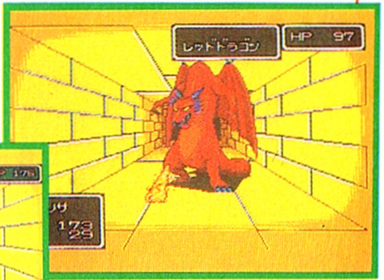
▲タイトル画面。アリサのスカートがちょっとＨ



▶ウワサの３Ｄダンジョン。滑らかにスクロール



▶敵は一匹しか見えないが、その分大きい




▲ＰＳⅡほどじゃないけど、じゅうぶん魅せてくれるアニメーション

# サンダーフォースⅡMD

文／ＣＢ成沢



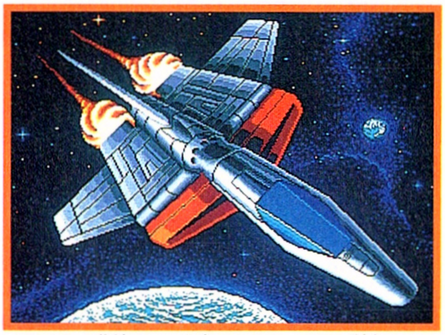
■テクノソフト
■6月15日発売
■￥6800（税抜き）

▶ようやくサードパーティのソフトの紹介ができるところまできた。でもまだこの「サンダーフォースⅡMD」が１作目。各社とも頑張って次々と良品を発表してほしいものです。よろしく頼みますぜ！◀

## ◇魅せてくれます！うれしくなるほど派手なシューティングを！

こむずかしいストーリーや設定は一切ナシ。身もフタもないいい方だけど、業務用のシューティングゲームを思い浮かべればよろしい。自機エクセリーザを操作し、パワーアップアイテムを取りながら自機以外の画面上の出現物をぶち壊していけばいいのだ。

その感覚を支えているのがMDならではのグラフィックとサウンド。X68000パソコンのグレードアップ版というだけあって、ＡＶ面では文句なし。ゲーセン気分という表現がピッタリだ。

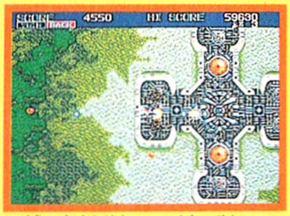


▲タイトル画面にある自機、エクセリーザの勇姿！ これが縦横無尽（文字通り）に活躍してしまうのだ

### 8方向スクロールシーン

奇数ステージはあまり類を見ない８方向のスクロールシーンだ。フィールド内にある基地（ディフェンサー）を破壊していこう。各面４ヵ所あり、すべて破壊すれば面クリアとなる。

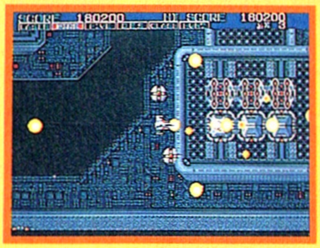
攻撃方法はⒷボタンを押しっぱなしにしておけば空中弾、地上弾ともに連射になっているので（通常と連射の切り換えモードがあるのだ）、あとは正確に狙えばいい。ただし、破壊不能な障害物などもあるので、コントロールは慎重にいかないとぶつかってしまうこともよくある。



▲右の基地中央にある核を破壊すれば基地全体が爆発する



▲空中の敵には状況に合わせたパワーアップで攻撃しよう



▲敵の砲台がかたまっているところへアタック！ 反撃に注意して地上弾を撃て

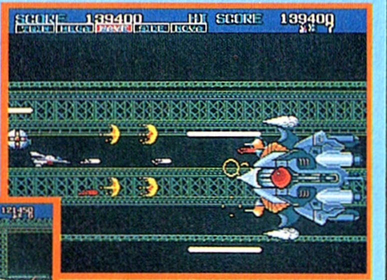


▼当然、壁に当たるとやられてしまう。地形も強敵なのだ

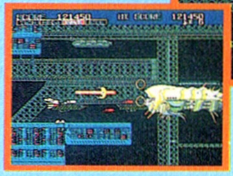
### 横スクロールシーン

横スクロールは偶数ステージにある。ここでの目的はステージラストに現れるボスキャラを倒すことだ。仕掛けもふんだんに施されており、意表を衝いた攻撃をしてくる敵や、スクロール速度が変わるなどで楽しませてくれるだろう。

▼これが大ボス。もう２面からやたらとカタくて苦戦はまちがいなし！ 強力







▲攻撃範囲の広い武器で砲台を撃つ

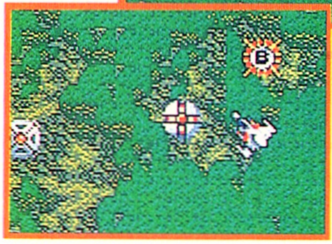
◀ステージの途中には中ボスが出現するが、あまり強くなかったりする。各ステージに１～２機

## ◇パワーアップのグラフィックもMDらしさがよく出ている！

パワーアップはアイテム輸送機を落とし、跡に現れたマークを取ることによって可能になる。プレイ中、Ⓐ、Ⓒボタンを押して選択するのだ。ツインとバックは通常装備されている。



▶自機の右上にいる青いのが輸送機だ



◀撃つとアイテムが出現した。あとは取ればよろし

### 8方向スクロールシーンのパワーアップ

**TWIN SHOT**



前方攻撃が２連射になる。レーザーの前段階

**BACK FIRE**



前方、後方に１発ずつ発射される

**LASER**



前方にレーザーを撃つことができる

**WIDE SHOT**



前方３発、後方に１発発射される。よく使う

**FIVE WAVE**



前方に向かって５発の波状レーザーが撃てる

**DESTROY**



地上弾が前方３連射になる。空中弾は前方のみ

**CLASH**



輪のようなレーザーが回転しながら飛んでいく

**HUNTER**



３連射の自動追尾弾を撃てるが、地上弾がない

**BREAKER**



一定時間無敵になり、障害物もすり抜けられる

**CLAW**



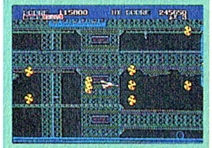
自機の回りをオプション機が回転。２つまで

# 横スクロールシーンのパワーアップ

パワーアップの中には共通のものがある。グラフィックは異なるが、効果は同じだ。ツインショット、バックファイア、レーザー、ハンター、クロー、ロール、ブレイヤーの7つである。(ツイン、バックは通常装備)。

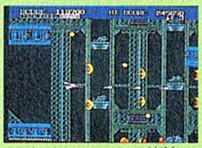
また、パワーアップではないが、1UPのアイテムもある。現れたら必ず取るようにしよう。

**MEGA FLASH**



前方3発、後方2発に撃つことができる

**WAVE SHOT**



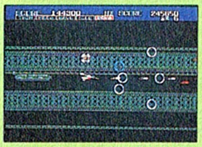
波状のビームを前方に撃つことができる

**SIDE BLASTER**



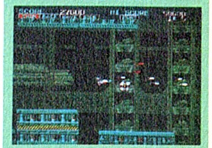
前方1発の通常弾と上下にビームを撃つ

**NOVA**



進行方向と逆に3連射弾を撃つ

**ROLL**

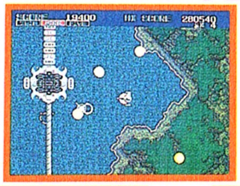


クローが一定時間高速回転する。8方向にも有

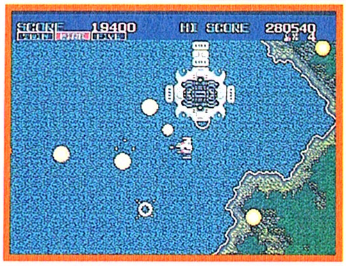
## ◇ステージ1〜4までの派手さかげんを見てくれ！

### STAGE 1

移動空間がバーでさえぎられている。ワイヤーになっている部分の根元にある水色の球を撃てばワイヤーが消え、隣りのブロックへ移動することができるのだ。1面とはいってもバカにできないほど手強いぞ！



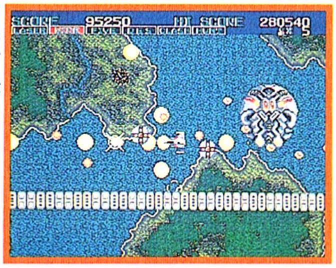
▶ワイヤー部側の水色の球を撃て！　正確に当てないと開かないぞ



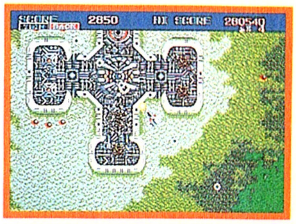
▼一定時間のあいだ消えたまま。ぐずぐずしてると復活してしまう



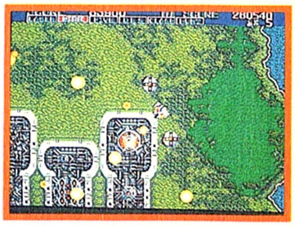
▶突如、空間転移してくる敵。バックを使え



▶自機の右にいる敵は撃ちながら追いかけてくる。やはりバックで



▶どの砲台がどの方向に撃つかをよく見て攻撃しよう



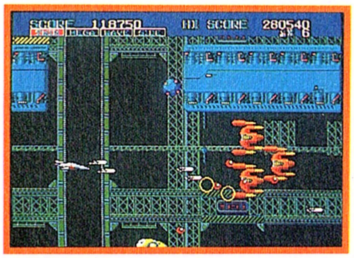
▶じゃまな砲台を消してから、中央の核を狙うのだ



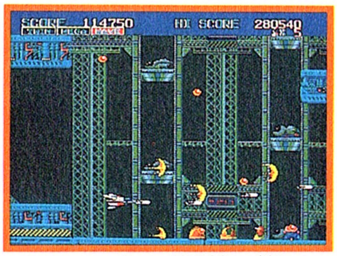
◀侮ってると痛い目に合わされる浮遊物

### STAGE 2

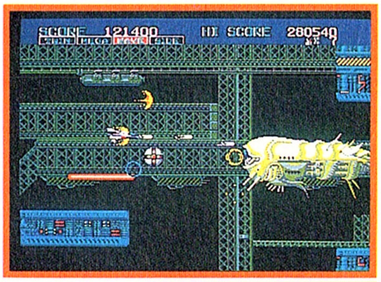
横スクロールシーンはパターン性が強いので、まず敵の出現順序をつかむことがポイントだ。また、かなり細い通路でのデリケートな操作が求められる。ボスは2段構えの攻撃パターンがある。逃げ場を考えて戦おう。



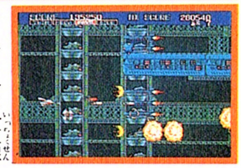
▲反転した際に弾をばらまいてくる。その前にやっつけてしまうのがベスト



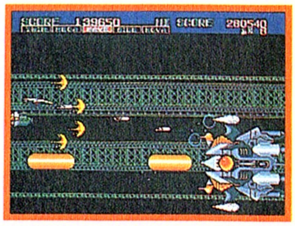
▲ウェイブを使い、地上砲台を破壊する。結構耐久力があるのだ



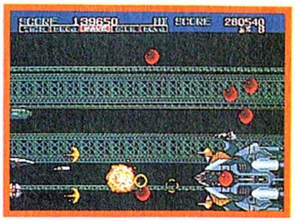
▲見かけはハデだけど、からっきし弱い中ボス



▶ミサイルは一直線に向かってくる



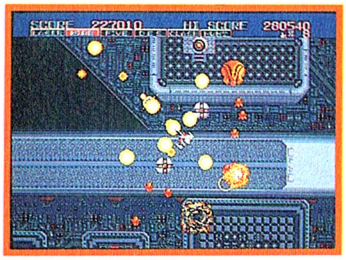
▶この攻撃は逃げ場の確保さえしてあればかわせる



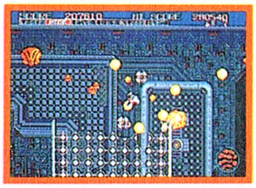
▶赤い球はかなりカタい。攻撃がやむとボスが突進！

### STAGE 3

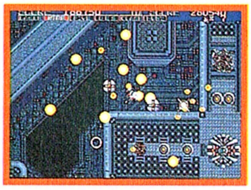
大都会の夜を思わせる美しいグラフィックだが、敵の攻撃は容赦ない。ただ、ステージ1のような障害物はなく、割と自由に動き回ることができるので、その分楽かもしれない。弾幕が激しくなっているので、砲台を攻撃する際は気をつけて！



▲小さなタコは破壊するまでまとわりつく



◀障害物だ。気を抜くとぶつかってしまうぞ

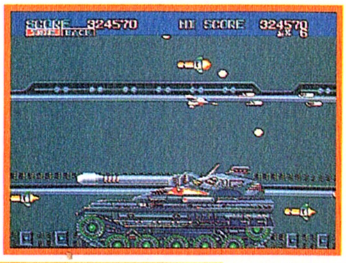


◀砲台の攻撃がグンとシビアになっている

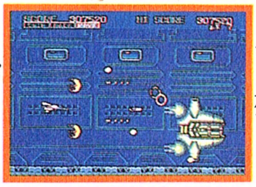
### STAGE 4

ただでさえ難しいゲームが、このステージ4からいっそう難しくなる。ポイントは中盤以降にあるしゃへい用のシャッターだ。閉まる前に抜けてしまわないと、やられるだけだ。

ボスの巨大戦車は下方攻撃用パワーアップがないと苦しい。



▲正面に回り込むのは危険。下方攻撃武器を

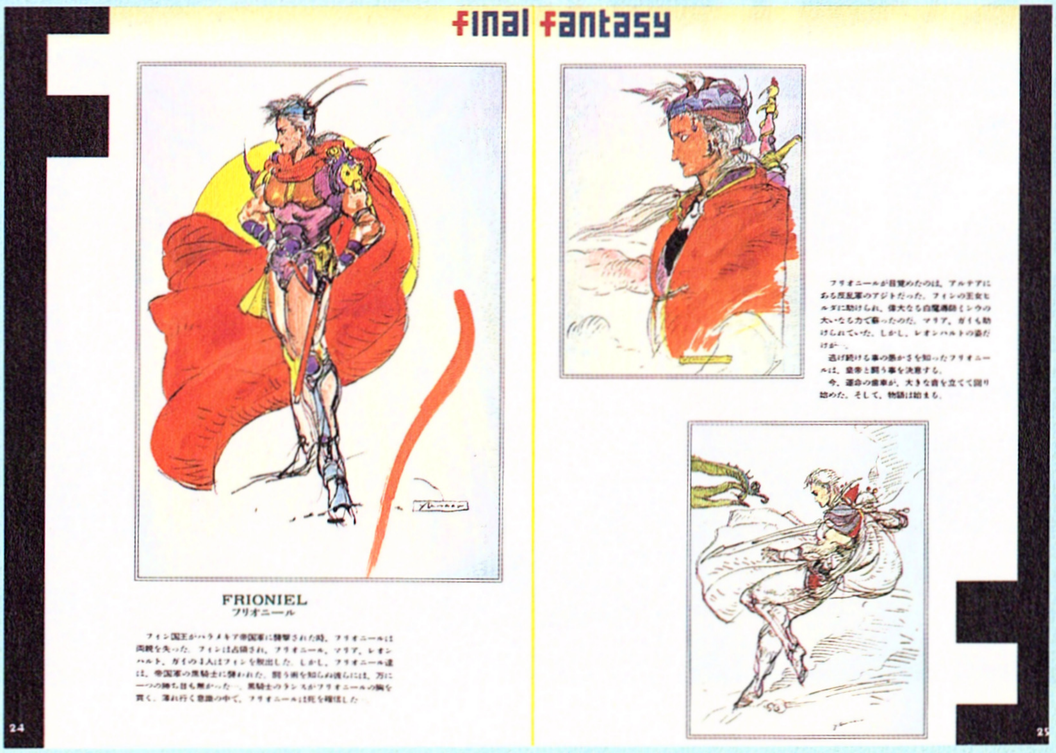


◀中ボスは左から現れ、レーザーを放つ



◀この面はサイドの攻撃をうまく生かそう

# 夢世界への旅立ち……




扉を開けると
そこはもう
ファンタジーの世界
めくるめく
モンスターに
よいしれる……




# 天野喜孝イラスト集

## ファイナルファンタジーモンスターマニュアル

スクウェア・ファミコン必勝本編集部共同編集
北枕獲・監修

定価980円(税抜き)

フライデースペシャル 81

# J·E·S·U·S ジーザス

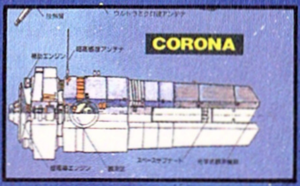
## 恐怖のバイオ・モンスター

## 完全必勝本

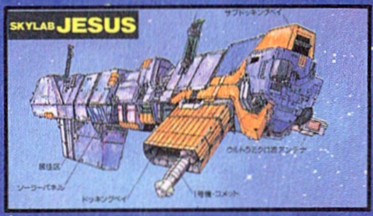
定価420円(税抜き)




ハレー彗星接近！生命学のルーツを探るべく飛び立った8人の探査員の運命は…




「ジーザス」「コメット」「ころな」の3機の探査機の詳細マップとストーリー解説で、キミを感動のエンディングへと誘う、保証付きの完全必勝本だ!!




JICC出版局

連載8

# DRAGON LORE

ドラゴンロアー

## 最後の竜に捧げる歌

STORY・手塚一郎　ART・加藤俊章



### 前回までのあらすじ

キルニアの少年・アモンが森で見つけた少女・ヴィジルは、竜と言葉を交すことのできる唯一の人間であった。そんな彼女を狙う者たちがいた。砂人と組むモルディアの商人。そして、竜を狩ることを生業とする狩竜の一族である。両親の遺言に従って竜の群れる大樹へと急ぐヴィジルに、アモンは同行した。その途中、彼らは、ヴィジルを狙うふたつの集団に襲われる。絶体絶命の危機！が、突然現れた赤竜に救われることとなった。

### 第8章　大樹の鼓動

草原があった。

川が流れている。

森がある。

遥か遠くには、蒼く、海が広がっていた。

見るものが、見慣れたすべてが、今までとは違って見えた。

空を飛ぶとは、こういったことなのか。

翼を持つとは、これほどまでに素晴らしいことなのか。

アモンは、感動していた。

見るものすべてが、新鮮であった。

真下に広がる、死の砂漠までもが、降り注ぐ陽光を浴び、美しく輝いている。

大地を覆っている緑、緑、緑——。

染みのような湖。

風に揺れる森は、不気味な蠕動を繰り返す妖魔の類と見えた。

皺のようなのは、青く流れる大河モームであろう。

先ほどまでは、恐がってアモンの背にしがみついていたヴィジルも、今では目を輝かせ、驚きの声を上げていた。

赤竜の首の上であった。

アモンは、まだ信じられなかった。

今、こうして空を飛んでいること。

そして、ヴィジルが実際に竜と言葉を交わしたことを——。

そう、先刻のことである——。

「聞こえるわ」

竜に身体を預け、その鱗に耳を押し当てたヴィジルは、そう言ったのだ。

「やっと判ったわ。竜の言葉が……」

それから、しばらくの沈黙があった。

何が聞こえるのか、アモンには判らない。

判らないから、どう対処すればいいのかも見当がつかない。

近づこうにも、赤竜が恐かった。

それでも、ヴィジルの目の前に行ったのは、ヴィジルが、

「来て」

と言ったからだ。

「何が——聞こえるの？」

アモンは、恐るおそる尋ねた。

だが、ヴィジルは、答えない。

答える代わりに、アモンの手を握り、自分の左の胸へと押し当てた。

驚いたのは、アモンである。

何故、こんなことをするのだろう。

判らない。

やわらかな肉の感触が、ヴィジルのまとう薄紫の布を通して伝わってくる。

温かかった。

アモンは、身体中が熱くなるのを感じていた。耳の奥で、心臓の鼓動が、速く、大きくなってゆく。

しかし、少女は、そんなアモンを気にも留めずに、ただ竜の巨軀に頭を預けるだけだった。目を閉じ、安らかなその顔は、まるで夢を見ているようである。

そのうちに、アモンの掌は、ヴィジルの細い身体から生じる、温かな響きを感じ取っていた。

とくん……とくん……とくん……。

鼓動である。

規則正しく、軽くて、やわらかく、優しく、温かく——。それは、不思議なほど清らかな鼓動であった。

アモンは、それに耳を傾けていた。

掌に伝わる鼓動を、いつの間にか、感じるのではなく、聞いていたのだ。

同時に、自分の鼓動が少しずつ静まっていくのに気づいた。

まるで、ヴィジルの鼓動に合わせようとしているかのようだった。

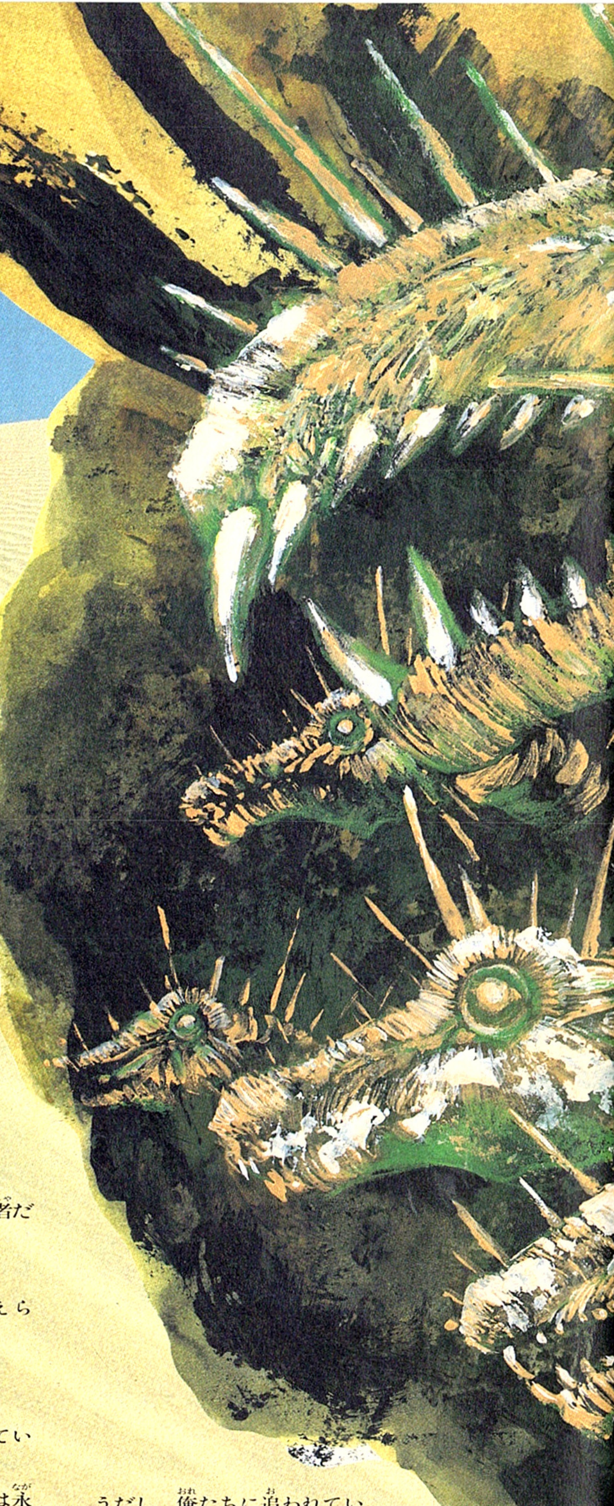
ヴィジルの鼓動に、アモンのそれが近づいていく。

アモンの鼓動が三回打つと、ヴィジルの鼓

# 竜の鼓動が聞こえる。それは言葉を超えて…。

動が、ひとつ聞こえた。
アモンの鼓動が二回打つ。続いてヴィジルの鼓動がひとつ——。
そのふたつの音が、少しずつ寄り添うように、近づいていく。
そして、ついには、そのふたつが、寸分違わずに重なった。
不思議な気分だった。
自分は、自分が好きな少女と、同じ鼓動を刻んでいるのだ。
「聞こえるでしょ？」
ヴィジルが訊いた。
アモンは、黙って頷く。
ヴィジルは、自分の鼓動が聞こえるかと尋ねているのだと思ったのだ。
しかし、それが間違いであることを、アモンは、すぐに悟る。ふたりの鼓動以外の何かが、聞こえてきたからだ。
ヴィジルは、これのことを言っているのだろうか、とアモンは考えた。
それは、重く響く、地鳴りのようであった。大きな生き物が歩くときに発する、足音のようでもあった。
不快な音だと思った。
自分とヴィジルの鼓動を乱そうとする存在に思えたからだ。
それは、心地よく響くふたりの鼓動に合わせようとするかのように接近する。
どっ……どっ……どっ……どっ……。
アモンは、目を開き、見上げた。
竜の貌があった。
無表情だと思っていたその碧い双眸が、いつの間にか、暖かな光を宿していた。優しい眼である。
——竜の鼓動だ。
思った。
思った瞬間に、その重い音は、重い声へと変わっていった。
幻聴ではない。
轟く雷鳴のような声が、アモンの頭の中で、静かに語る。
《人の娘……応えて、く、れ、た……嬉しい……待っていた、ずっと、ずっと——》
「待っていた——あたしを？」
ヴィジルが訊く。
《語る……いけない……思う、ただ思うこと……言葉、心を偽る……思うこと、ただ感じること、大切》
赤竜は、思った。
言ったのではない。
思ったことが、鼓動となり、肉を通して、皮膚を伝い、相手に語りかけてくるのだ。
——言葉は、己を偽り、他人を欺く。
竜は、そう言っているのであろう。
伝承の一族の少女・ヴィジルは、鼓動を使って、竜と意志の疎通を計ることができるのだった。
《人の娘よ……》
異形の者は、さらに思う。《そなたの鼓動を……いつも……感じて、い、た——来てほしい……我らの意志を……伝えるために……我らのことを、知るために……乗る……大樹へ、ヴァルハラへ、我らが、城、へ……》
(大樹へ？)
今度は、ヴィジルが思う。
(どうやって？)
(乗る？)
(あなたの首に？)
(恐いわ)
(竜の城？)
(行きたくない)
ヴィジルの心が、掌を通って、アモンの頭で断片的な言葉となる。
(どうして、あたしが？)
(……遺言)
(行きます)
(不安)
(お父さん)
(お母さん)
(祈り)
(ひとり……)
(——アモン)
(————)
(———)
(——)
(……)
ヴィジルが竜から身体を離すと、彼女の心の一片は、アモンの頭から消えた。
「ヴィジル……」
アモンが声をかけると、少女は、静かに目を開いた。
「あたし、行くわ。竜の群れる大樹へ」
ヴィジルの目に、その決心の固さが、はっきりと表れていた。
「ひとりで？」
アモンが訊く。
「———」
「ぼ、ぼくも行ってもいいかな？」
「来てくれるの？」
「うん」
アモンが力いっぱい頷くと、ヴィジルの顔に笑みがこぼれた。
長い睫の下で、青い瞳が揺れている。
と、ヴィジルが、その目を伏せた。
肩が、小刻みに震えている。
ヴィジルの身体が、力を失ったかのように、アモンの胸に倒れてきた。
輝く、やわらかな髪は、その動きを追ってふわりと舞う。
ヴィジルは、泣いていた。
その理由が、アモンには判らなかった。
判らないから、どう慰めてあげればいいのかも判らない。
だから、
「ヴィジル……」
と、その耳元で優しく囁き、自分の胸にしがみつく少女を、力強く抱きしめてあげるしかなかった。
それから、ふたりは竜の首に乗り、大樹ヴァルハラへと向かったのだ——。
「アモン、見て！」
背中で、ヴィジルが言った。
前方を指している。
アモンには、判っていた。
砂漠から吐き出される陽炎に霞んでいた大

# DRAGON LORE



樹が、はっきりと見えはじめたのだ。
大きな樹であった。
金一色で埋め尽くされた大地に、鮮やかな緑を揺らす、とてつもなく大きな樹だ。
まだ距離があるのに、近くで見ていると錯覚させるほどの大きさがある。
吹きつける風に、樹のざわめきが混じっていた。
風に揺すられた無数の葉が、別の無数の葉に触れ、音を造り出しているのだ。
雨期に大地を叩く、大雨の音に似ていた。
湖から溢れ落ちる、滝の音にも似ている。
荒野を疾走するユニコーンの群れが鳴らす、蹄の音とさえも思える。
不思議な音だ。
無数の羽根から生じる羽音のようだ。
放って置けば、葉の羽ばたきによって、何処かに飛んで行きそうなくらいである。
それが飛び立たないのは、大地から生えた瘤だらけの腕を想わせる幹が、その緑の塊を、がっちりと掴んでいるからかもしれない。
常識を超えた樹であった。
樹が生えているのではなく、樹の根に土が盛られ、それが大地になったのではないかと想像させるほどの凄まじい迫力がある。
ふたりを乗せた赤竜は、さらに速度を上げた。それに合わせて、大樹の外観も、急激に大きくなっていく。
樹が、樹ではなくなりはじめた。
あまりの大きさに、ヴァルハラが、アモンたちの視界に収まりきらなくなってきたのだ。目に映っているのは、樹ではなく、青々とした葉の壁となっていた。
一本いっぽんの枝が、通常の樹の幹ほどの太さがあることが確認できる。
枝ではない。
それは、幹の上に生じた森とも言うべきであった。
ごおおおぉぉぉぉ――っ！
樹の咆哮が迫ってきた。

「竜が連れ去った、だと？」
ログドの話が途中であるにも関わらず、バランは、大きな声で訊いた。
「ああ、そうだ」
ログドが頷く。「モルディアの奴ら、還魂の法で“くたばりぞこない”を造りやがったんだ」
「坊主がいなけりゃ、成仏させられねえ怪物か。それで、ネルバとペスカのふたりが殺られたと？」
再び、ログドが頷く。
そして、短い沈黙のあと、
「そのあとだ、真っ赤な竜が現れたのは――。キルニアの小僧は、助けがくると言っていた。俺は、あのエルフとかが来るのかと思っていたんだ。だが……」
「現れたのが、竜だったわけだ」
「――」
黙って、ログドは頷く。
それを見ながら、バランは顎の髭を、ぞろりと撫でた。この男の、考え事をする時の癖なのだ。
「キルニアの連中が、あの娘を使って、竜を操っているのでは？」
狩竜の一族のひとりが言った。
馬車でヴィジルを追っていた時に、御者だった男である。
「考えられることだ」
バランは、重そうに口を開いた。「考えられることなんだが――」
そこで、言葉を切った。
他の者は、黙ったままだ。
自分たちの族長が、何か言うのを待っているようだった。
次にバランが言葉を発するまでの沈黙は永くなかった。
「ログド――」
薄く開かれたバランの目が、自分を見つめる片目の男に向けられた。「あの娘が、竜を呼んだわけではないんだな？」
「違う。娘は、小僧の後ろで震えていただけだ。それに――」
「それに？」バランが訊く。
「竜が来ると言ったのは、小僧の方だった」
「お前の話によれば、ふたりは最初、馬車をモルディアの奴らのものだと知らなかったようだし、俺たちに追われていることに気づくのも遅かった。しかし、そうなると、事前に竜を呼んでおくことは不可能なはずだが」
「――」
「呼びもしないのに、竜が飛んできた。と、いうことになるな」
「そういえば、あの時も――」
バランが、それに頷いて応えた。
ログドは、昨夜のことを言っていた。
キルニアの一族と剣を交えた時だ。
あの時も、突然、竜が飛来した。それがな



ければ、その争いによって、どちらかの部族が滅びてしまったのかもしれなかった。生き残った方が、竜と言葉を交わせる少女を手に入れることができたのであろう。

——どうして、竜が来たのか？

その理由が判る者は、狩竜の一族にはいなかった。

無理もない。

ヴィジルの胸の鼓動が、聞こえないほどの小さな音として大気を震わせ、竜を呼んでいたことを知らないのだ。

男たちは、再び押し黙った。

今度の沈黙は、先のより永かった。

「キルニアへいく」

意を決したように、バランが言った。

「キルニアの村に？」

ログドが、怪訝そうに訊く。「何故？」

「竜の首に乗って砂漠へ飛んだのは、娘と小僧だろう。ならば、必ず戻ってくる」

「なるほど、そこを待ち伏せすると」

「そうだ。運が良ければ、娘を捕らえることもできるかもしれん」

言って、バランは拳を振り上げた。「用意をしろ！　狩りだ、竜を狩るぞ！」

先ほどの葉のざわめきが、まるで嘘のようであった。

音が存在しないわけではない。

少し前まで聞こえてきた大きな音が消えたため、耳を圧迫されるのに似た感覚がアモンとヴィジルを襲い、まるで音が存在しないかに思えるのだ。

不思議な場所である。

絡み合うようにして伸びる枝の奥に、このような場所があるとは、誰も想像できようはずがない。

そこは、樹上とは思えないほどの広さを持ったところだったのだ。

キルニアの村よりも広い。

そこは、幹の頂点なのかもしれない。

中央には、大きな窪みがあった。

そこから、甘い匂いが、微かに動く大気の流れに乗って漂ってくる。

辺りは、葉という葉が陽光を遮り、薄暗い。が、何も見えないわけではなかった。

真の闇でないのは、それでも侵入してくる光のためであろう。

見回せば、女性の腕ほどの細い光芒が、葉や枝の隙間を貫いて伸びてくるのが確認できた。不規則に明滅する光芒は、気まぐれな風に踊る青葉の微笑みか——。

それとは別に、碧い灯りが闇に浮いていた。

ひとつ、ふたつではない。

ざっと見ただけで、十はあった。

アモンは、自分たちをここまで運んできた赤竜を仰ぎ見ることで、その碧い灯りの正体を知った。

薄闇に鈍く光るそれは、竜たちの眼なのだ。

たくさんの目が、アモンとヴィジルを見つめていた。

——昨日の晩に、キルニアの村へ飛んできた竜だろうか。

アモンは、考えた。

と、横に立っていた赤竜が、重く吠えた。

それに、応えるように、別の竜が哭く。

続けて、違う竜も低く唸る。

そのひび割れた声は、竜の言葉なのであろうか——。

しばらくの間、そういった会話が交わされ、やがて竜は沈黙した。

永い沈黙だった。

遠く、葉擦れの音が聞こえてくる。

「アモン……」

ヴィジルは、アモンの右腕にしがみつき、細い声で囁いた。

アモンは、そんな少女を励まそうと、何かを言いかけた。しかし、何も言うことはできなかった。

アモンの目は、大きく見開かれ、唇は、半開きのまま止まっていた。そこから、驚きと恐怖とに造り出された呻き声が洩れる。

幹の頂点に存在する広場を囲むようにしていた竜たちが、一斉に動きはじめたのだ。

広場の中心に穿たれた、大きな穴を目指していた。

重そうに足をゆっくりと運び、太い尾を引きずり、巨竜が動く。

赤竜を含めると八匹——。

その竜たちによって形成された環が、少しずつ、少しずつ縮まっていく。

「あの穴に——」

ヴィジルが言った。

アモンは、それには無言だった。

中央の穴に何があるのか、アモンには判らない。恐らくヴィジルも、自分と同じであろうと思った。

それは、先ほどからここに充満する匂いだ。アモンが、これまでに嗅いだことがない匂いなのだ。

大きく吸い込むと、身体の芯が甘く蕩けそうになってしまう。

鼻孔から侵入した匂いが、血管に染み込み、身体中を駆け巡る。

気持ちがいい。

身体が軽い。

眠りに落ちる瞬間にだけ体験できる感覚が、連続して起こっているようだった。

それでも、閉じかけた瞼を開いたのは、ヴィジルに腕を強く掴まれたからだ。

我に返ったアモンは、ヴィジルを見る代わりに、彼女の掌を、そっと握った。

穴の周りに集まった竜たちは、そこに首を突っ込んでいた。

何かを飲んでいるようであった。

馬が水を飲むときに立てるのに似た音が聴こえる。

——この匂いの元が、あの穴の中に？

アモンは考える。

だが、それが何であるのかは判ろうはずもない。匂い以外に、それを推測する術が少年にはないのだから。

いや、ある。

竜が、それを食していることが、それだ。

アモンの頭を過ぎったのは、昨日、耳にしたことだ。

バランは、バルベットに、

「竜は、神である」

確かに、そう言っていた。

神々が食べるもの——。古、この地を支配していたと伝えられている巨神族を例にとっても判る。ランツェの果実以外に考えられなかった。

弾かれたように頭上を仰ぎ見たアモンは、葉から洩れる光芒に、幾つかの橙色の点が混じっているのを確認した。

もう手に入らないとされていた果実が、まだ少数ながらも存在していたのだ。

アモンが視線を竜に戻した瞬間、彼らは貌を上げた。

そして、その中の一匹――アモンとヴィジルを大樹ヴァルハラへと運んできた赤い竜が、ゆっくりと進み出た。

両腕を開き、その碧い眼は、じっとヴィジルを見ている。何かを求めるような眼だ。

ヴィジルは、アモンの腕から離れ、竜の許へと歩いていく。

また、《言葉》を交すために――。

「王が来ない？」

アモンが言った。

いつの間にか、葉の隙間から差し込む光芒が色あせ、ふたりの人間と八匹の竜を包む暗い大気が、さらに濃さを増していく。

やがて、陽が沈み、代わりに夜の闇が舞い降りてくるであろう。

「ええ、ヴァルトラウテは、そう言っていたわ」アモンの問いに、ヴィジルは答えた。

「ヴァルト……？」

「ヴァルトラウテ――あたしたちを助けてくれた竜の名前よ。彼女が、そう呼んでほしいって言ったの」

「彼女――？　へえ、そうなんだ」

アモンは、少し離れたところに立っている赤竜を横目で見ながら、「それで、王っていうのは？」と、訊いた。

「あたしが会わなければならない竜よ。西の大陸から渡ってくるはずだったけれど、少し事情が変わって……」

「――――」

「それで、あたしたちの方から、王に会いに行かなければならなくなったの」

「会いに行くって――何処へ？」

ヴィジルは、すぐに答えなかった。

赤竜が、低く吠えた。

まるで、少女の言葉を促すかのようだった。

「草原に――。村の近くから、王の鼓動が聞こえるんですって」

「村から？」

アモンの声が大きくなった。「どうして？」

「判らないわ。ただ、竜は、理由もなく人を襲ったりしないはずよ」

「ヴァルトラウテが、そう言ったの？」

ヴィジルは、頷いた。

そして、

「村へ戻りましょう」

静かに言った。

（次号へ続く）

## あとがき

手塚です。こんにちは。

さて「最後の竜〜」の第8回目をお届けします。が、もうお判りのように、予定していた8回では終わりませんでした。ごめんなさい。ついつい、筆が滑ってしまうは、キャラクターたちが暴走するはで苦労しました。その苦労した分、みなさんに楽しんでもらえると嬉しく思います。

えーと、またまた、たくさんのお便りやイラストを送っていただきました。

本当に、どうもありがとう。全て、大切に保管しています。

保管しているので、今、この原稿を書いている手元にないのです。みんなの名前を紹介しよう！　なんて思っていたのにー。ごめんなさいね。でも、届いたお便りには、ちゃんと目を通しているのでご安心ください。

では、お知らせ。

この「最後の竜〜」の単行本化が決定しました。やったね！

「単行本、出せっ！」とか愛読者アンケートのハガキに書いてくださった皆さん、どうもありがとう。発売は6月中頃を予定しております。予約してね。

現在、加筆や修正とかに追われ、忙しい毎日を送ってます。皆さんからのお便りが唯一の楽しみ。死ぬほど送ってください。

さてさて、いよいよ次号は最終章です。

キルニアの村へ、竜や狩竜の一族が集結します。そこで何が起こるのかは、読んでみてのお楽しみ。

それでは、次号でお会いしましょう。

お元気で。

**竜は神……そしてついにあかされるすべての謎**

# PC Engine CLUB
ピーシーエンジンクラブ
ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌 Vol.34

エンジンのソフトが増えてきているので、最近は6Ｐにしているこのコーナー。ページが増えるのはうれしい事なんだけど、GW進行のため、私と北枕獲両者はゲロゲロになりながら原稿書いているという状況なんですよ、はっはっは。しかし、ソフトが増えたこと以外の理由の方がもっと深刻。わかるやつにはこれでわかるだろうて……。

## 弁慶

文／タイレル辻

■サン電子
■8月発売予定
■価格未定
■Hu-CARD

### 本格派ＲＰＧはエンジン史上2本目!?

なんと、数あるＰＣエンジンのソフトの中で、このようなドラクエタイプのオーソドックスなＲＰＧは、今の今までネクロマンサーしかない、という事に気がついてしまいました。なあんたることでしょ～かっ！　他のソフトハウスは一体なにをしてたんでしょうかねえ。というわけで、ＲＰＧ好きの人が待ちに待っていただろう、という感じの本格的ＲＰＧです。ホントにオーソドックスなＲＰＧなんだよっ！

### ◆とりあえずストーリーの概略から…

時は1192年。源頼朝が鎌倉幕府を設立した。太平の世に戻ったかに見えたが、ちまたでは妖怪、魑魅魍魎が闊歩し、人々は恐怖の淵に追いやられていた。その頃、関東地方の山奥にある林省寺に1人の青年がいた。彼の名は鬼若。彼は法眼という高僧の元で厳しい修行を重ねていた。そんなある日、小坊主の与市が法眼の元へかけこんできた。林省寺に近い九十九村に住む少女、おコトが何者かによって、房総半島の先にある、岬の砦にさらわれた、というのだ。法眼はすぐさま鬼若におコト救出を命じた。

砦の最上階には邪術師という老婆がいた。おコトの霊光石を得るためにさらったという。鬼若はなんとかその邪術師を倒したが、死際に「おまえにも魔界の血が流れているぞ…」という不気味な言葉を発し、死んでいった。

無事おコトを連れて戻った鬼若は、法眼に捨子だったという事を知らされ、自らの力で出生の秘密を探ることを命じられる。

鬼若は、赤子の時に身につけていた書付けを持ち、1人林省寺を旅立つのであった……。



▲これがスタートの状態。もちろん、すぐ上のお寺（林省寺）にいくのはいうまでもないこと

### ◆4人パーティの編成で進む！

と、意気込んでみたものの、まだ発売日が未定なのであまり内容に突っ込んだ話はできない。ううう、これだからＲＰＧの記事って書きにくいんだよなあ。ま、そういうわけで、今回は設定とか、武器や防具の話をさせてもらいますわ。

主人公の鬼若のパラメータを見てみよう。体力はＨＰ、法力はＭＰ、それに力、素早さ、攻撃力、守備力、経験値など、ほとんどオーソドックスなＲＰＧといっていいほどのものだ。きっとその他にも表に出てこないパラメータがあるんだろうけどね。

パーティは4人構成で、仲間を捜し当てるとパーティに加わる、という仕掛けだ。仲間には伊勢三郎、沙夜香、弁慶てのがいる。このＲＰＧは歴史に沿って作られているらしいので、この時代の歴史、特に義経や弁慶あたりの事を調べておけば、ああ、これはきっとあの話の事なんだな、てな具合いに納得できたりして楽しめる。このヘンは北枕先生が詳しいだろう。次の機会に書かせるから楽しみにしてちょ。

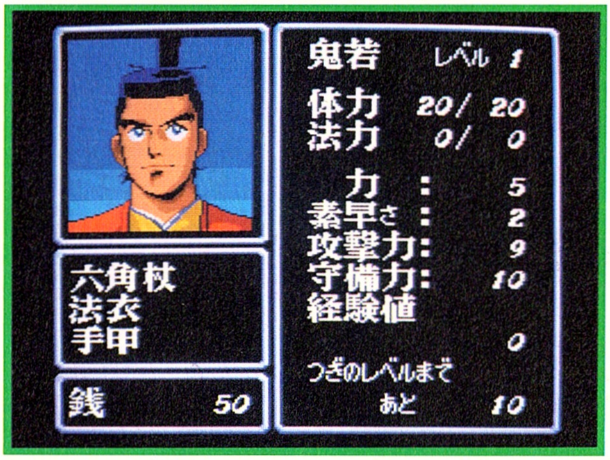






▶林省寺のすぐ右下にあるのがこの九十九村。おコトちゃんがどこにいるかの情報がもらえる。もちろん武器・道具屋もあるよ

◀とりあえずおしょう様に話を聞く。そこでなにをしたらいいか教えてくれるはずだ




◀主人公鬼若のスタートの状態。レベルやパラメータ等の設定は、ホントにオーソドックスな作りになっている。装備できるのが3つとはさびしいけど




▲ここらへんは今の浅草～市川あたりなのかな？　江戸がないのが不思議な気もするが、時代の関係で江戸なんてのはなかったわけだからね

## ◈地上は日本と同じ地形なんだってさ！

このRPGの物語は、現在の千葉県あたりから始まり、北は蝦夷(北海道)から九州・薩摩（鹿児島）まで、幅広く日本を進んでいくことになる。ま、この他にもナゾの島などもあるらしいのだが、あまり詳しくは書かないのである。まことにスンマセン。そのマップ上には、村や町、洞窟、ほこら、塔などがある。その他にもナゾの建物があるようだ。ま、オイラは日本人なので、プレイ中は土地カンみたいなものが自然とはたらいてしまうようである。こりゃ日本人なら誰でも味わう感覚だろう。だから、日本全国を旅してるって感じでやればなかなか楽しいかもしれないね。これから先、要所の場所を説明するときも、大阪のあたり、とか、仙台のあたり、というようにラクになるし。富士山もなかなかきれいだしねえ。そうそう、移動はなにも徒歩だけってわけじゃない、らしい。ううむ、苦しい表現の仕方である。ま、これぐらいでかんべんしてちょ。



▶富士のお山である。なかなか美しい姿をしてるな。すると横の湖は山中湖かしら？







▶さあ、ここはいったいどこでしょう？雪に囲まれているからすぐわかるか…

▲鎌倉の町。あの橋桁は何を意味するのだろうか？ 鎌倉の位置はわかるよね

◀これが最初のダンジョン？となる岬の塔。房総半島さきっちょにある。

## ◈戦闘システム…やっぱり背景は変わったほうがいい！

メガドラのPSⅡにかなりはまってたんだけど、唯一の不満が、戦闘中の背景だったんだ。ちょっと単調すぎるんじゃないかなってね。逆に、背景があることの迫力を、この弁慶で知らされたって感じがするんだ。

戦闘方法はすべてコマンド方式。これもドラクエ方式というか、オーソドックスなものなのでなにがどうなってるのか迷うことはないだろう。呪文の数はそんなに多くないが、それなりの機能はそろえている。敵の総数は100種以上。不気味な背景に不気味なキャラ。こりゃ楽しませてくれそうだぜい。




▶戦闘は、こういった画面で行われる。背景がドンヨリしててなかなか雰囲気があるでしょ




▶これは岸辺の背景。波打ち際だね




◀これは鎌倉を過ぎたあたりに出てくる敵だ




▲キレイなねーちゃんタイプの敵である。どんな攻撃をされるやら……




▲林の中で敵にあうと、こういった背景になる。最初の頃の敵だね




▲草原の背景。すべての背景はこういったドンヨリとしたのが基調となってるようだ



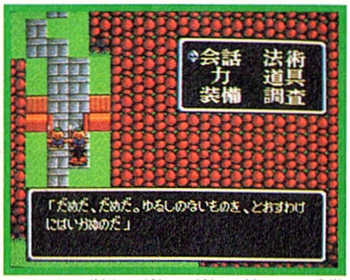

▲海の上でも敵にあう。てことは海に出るなにかがあるってことだね

## ◈その他の設定は？

特に目につくような新しい設定はない。金屋なんていう、銀行みたいなものや、居酒屋があるぐらいかな。あとは行商人や占師など、ナゾの人物がいるってことぐらいだろう。ここまで基本に忠実、というか、マジにオーソなRPGだと、解説に困ってしまうんだよね。あと、このゲームはめずらしく漢字を多く使っている。戦闘中の敵にはルビがふってあるので読めると思うけど、町の人との会話にはルビがふってない。中学生以下の子は辞書を用意しとくといいかもね。それから、パスワードなんだけど、現在のバージョンでは、まだセーブ機能が完全じゃないんだけど、製品ではパスワードと、この夏に発売が予定されているセーブ用オプションの両方でセーブ可能になる。




▲あれに見えるはダンジョンの入口では…どうやったら入れるのかな？




▲ここは箱根の関所。関所を通るには手形がいるのだが…

# わいわい麻雀 —ゆかいな雀友たち—




文／北枕 獲

■ビデオシステム
■6月上旬発売
■¥5800(税抜き)
■Hu-CARD

## 業務用麻雀の雄、ビデオシステム登場！

そー言えば、最近、雀荘にもご無沙汰だなあ。昔は、〆切前の徹マンなんて、当り前だったのに…。あー、麻雀、やりてー。

とゆー方のために、エンジンに新しい麻雀が登場しまふ。5年間8機種のアーケード麻雀ゲームのノウハウを結集したとゆー、ビデオシステムの〝わいわい麻雀〟。〆切前や、面子がそろわないときには、ピッタリだね。きゃー、ごめんなさい！ 原稿あげてから、遊ぶよーにしますう!!

## 個性豊かな雀友たち

このゲームは、2人打ち麻雀である。モードはノーマル、勝ち抜きの2つだ。ノーマルは12人の雀友から、好きなヤツを選んで対戦する普通の麻雀ゲーム。勝ち抜きは、12人を勝ち抜き、麻雀仙人と対決するモードだ。

で、この12人の雀友が、おっかしーの。初級6人、中級4人、上級2人に分かれてるんだけど、みんなどっかで見たことあるヤツばっか。もちろん打ち筋にも、それぞれ特徴があるんだぞ。

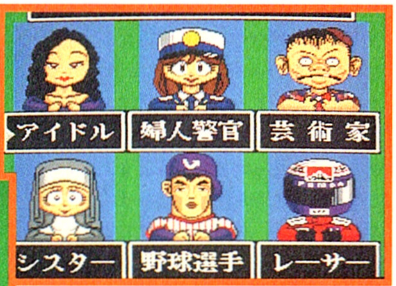
役を知らない仲ノ森秋奈とか、ポンが得意なアリャン・ストプロ、一通にウルサい田ヶ森一良、老頭牌を愛してる竹下総司、シブく面前闇テンで攻める久留米宏とかね。

それから、鳴きタン、裏ドラ、カン裏、ドボンなど、ルール設定もできるので、いつものルールで遊べるってワケさ。残念ながら、ウマはないけど…。

えっ、意味不明の言葉が多い？ いやあ、分からないのが麻雀の深ささ！




▼上級者は強い、とゆーより運がいい…







▲こちらは、初級の皆さん。皆さん、三味線をひきますので、多少は注意しましょう

◀中級の皆さん。大して強いとは思わないけど、ときどき、トンでもない手を作ってる

## アイテムだってあるんだぜ

この勝ち抜き戦モードには、さらに2つのモードがあるんだ。それは、アイテムを使うか、使わないかだ。アイテムを使えば、いろいろ有利になるってワケだ。〝アイテム使用モード〟で、雀友に勝てば、浮いた分のお金がもらえるんだ。そのお金でアイテムを購入するワケだ。アイテムは5種類あるぞ。

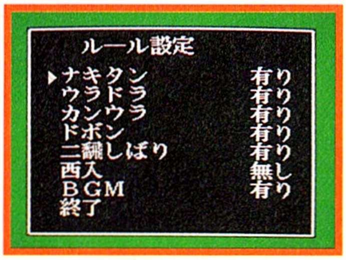
それじゃ、アイテムの紹介をしよう。〝牌交換券〟は配牌の交換ができる。〝悪あがきカード〟は、流局したときにテンパイしていれば、ラストチャンスに挑戦できるんだ。

〝透視メガネ〟は、相手の手牌が、透けて見える。

〝イナズマ立直棒〟で立直をかけると、一発ツモの可能性大。

〝？？？？〟は、…いったい何だろう？

と、ゆーワケで、上級者との対戦は、アイテムをうまく活用しないと、なかなか勝てないのだ。がんばって、ゴールドを稼ごーぜ。




▲これは、ルール設定画面。〝ツモ平和〟もありにしてほしかったなぁ…

▼アイテム購入画面。イナズマ立直棒は使える。後半では常備しておきたい



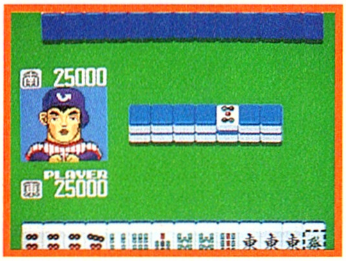




◀牌交換券は手牌を交換できるんだ




▶交換する牌の指定。混一か手を広げるか？




▲うんうん、イーシャンテンになったね。チーソつもって、立直といきたいね

## Let's Play Mah-Jangg

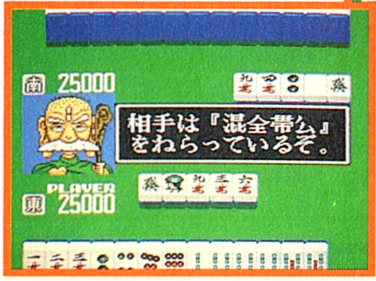
とゆーワケで、楽しい麻雀の始まりだ。ルールは、2万5千持ちの3万返しで…。などと言ってもしょーがないか。まじめにルール説明をするには、ページ数が少なすぎる。このページに出てきた分からない言葉は、おとーさんに聞いてみよう。

麻雀なんか知らないとゆーキミ。安心してくんなましな。ノーマルモード初級では、麻雀仙人がコーチとしてついてくれるのだ。麻雀仙人は、捨て牌や上り牌は教えてくれるし、雀友の待ちも教えてくれる。とっても親切な設計なのだ。それに、初級ならチョンボもないしね。

とにかく、社会に出たら麻雀は必須（でもないか、最近は…）科目だからね。絶対に、覚えといてもソンはないよ。ただし、オボれると悲惨だよ！




▲ジュニアがリーチドラ1を上がって喜んでいる。かーいーねぇ、たかだかニンロクで舞い上がって…




◀初級では、麻雀仙人が、いろいろアドバイスをくれる。ときどき、うるさいこともあるけど…

▼うーむ、つもってしまった…。混一四暗刻まで、狙っていたのだが…。なんてんね。いやぁ、気持ちいい！




▲おっと、うっかりしてた。初級でよかった、上級はチョンボありだもんね



# ファイヤープロレスリング・コンビネーションタッグ




文／北枕 獲

■ヒューマン
■6月下旬発売
■¥6300(税抜き)
■Hu-CARD

## やっと出るぞ！PCプロレス!!

おーっ、プロレスだ。待ってたぞ!! なんとレスラー16人。ファンなら思わずニヤリのそっくりさんときたもんだ。さらに、使えるワザが1人あたり15種類だぜ！ 投げ技、固め技、打撃技、なんでもありありの、おいしいソフトだ!! キャプチュードにパワーボム、ニールキックにアキレス腱固めまであるんだぜ！ 卍もコブラもサソリもあるし、シブいとこでは、アームブリーカーにコブラクローだもんなあ。ほんと、うるうるだわ。

## 燃え上がれ！ 闘魂!!

とゆーワケで、上のリード、プロレスファンじゃないと分からんかな？ ま、いーか。このゲームに興味もつのは、おそらくプロレスファンだもんな。週プロ、週ゴンの読者はチェックだぞ。

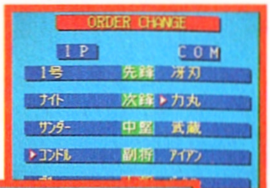
で、このゲーム、名前からも分かるとおり、タッグが基本。1人～4人同時プレイまでOKだ。もちろん、タッグ特有のカットプレイや、控えの選手の場外乱闘参加もできる。極めつけはツープラトンの攻撃（かなり制限はあるけど…）もできることだろう。

新日本の十八番、イリミネーション（5VS5の勝ち抜き戦）ができるのもうれしーじゃないか。うるうる。

もちろん、シングルだってできるからね。夢の越境対決だって、思いのままなのさ。




◀4人参加のタッグマッチが本命だぞ




▶エリミネーションなんてシブいなぁ




◀夢の越境対決だって実現できる！

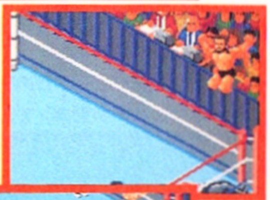
## キャラ操作はパッドをフル活用！

技の数が多いってことは、技をかけるための操作も多いってこと。確かに、方向キー、Ⅰ、Ⅱ、RUNボタンをフル活用しなけりゃならない。これを全部覚えるのは大変だよなあ…。これは慣れるしかない。初めてプレイしたときは、ほとんど技をかけられず、痛めつけられる一方だったもんな…。とにかく、習うより慣れろ、だ。遊んでるうちに、コツが分かってくるって。

じゃ、16人のレスラーを紹介しよう。



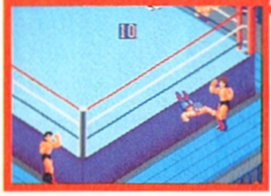
◀アイアンのリフトアップだ。力強いねぇ



▶ブルのキングコングニー。ド迫力!!



◀冴刃のキャプチュードだ。裏アキレスはないんだよね




◀場外へのプランチャも可。外されたけど…

### キングファイターズ

**ビクトリー武蔵**

出身地 日本 スポーツ歴 柔道
戦いの伝説
1948年3月7日生
186cm 105kg
●得意技 延髄斬り
「ダァーッ!!」のあの人。ところで、アントニオ・ドライバーって、知ってる？

**冴刃 明**

出身地 日本 スポーツ歴 空手
世界の格闘王
1957年9月4日生
192kg 110kg
●得意技 大車輪キック
最近、ちょっと、ウエストまわりがダブつきぎみなのが気にかかるのだ…。

### ミッドナイト・レボリューション

**ハリケーン力丸**

出身地 日本 スポーツ歴 アマレス
最後の九州男児
1951年6月18日生
185cm 110kg
●得意技 サソリ固め
往年の革命戦士も、ずいぶん丸くなってしまった。円熟には、早すぎる!!

**ゾンビ・マサ**

出身地 日本 スポーツ歴 アマレス
不死身の怪物
1945年8月15日生
190cm 115kg
●得意技 バックドロップ
あの皇帝戦士を連れて来たのが、このマサだ。円熟のベテランファイター。

### バイオレンス・モンスターズ

**スター・バイソン**

出身地 アメリカ スポーツ歴 アメフト
リングの猛牛
1948年2月29日生
200cm 150kg
●得意技 ラリアート
ブルロープがトレードマークの超ド級のパワフルレスラー。ウィーーーーー!!

**ビッグ・ザ・グレート・ブル**

出身地 アメリカ スポーツ歴 アメフト
知性派の怪物
1951年5月27日生
201cm 145kg
●得意技 ギロチンドロップ
元コラムニストとゆー変わり種。おそらく、世界で1番強いレスラーだ。

### クレイジー・バーバリアンズ

**ブラッディー・アレン**

出身地 カナダ スポーツ歴 柔道
黒い悪の巨星
1951年4月1日生
192cm 120kg
●得意技 ヘッドバット
ハデさはないが、貴重なバイプレイヤー。凶器も使うが、ストロングもいける。

**マッド・タイガー**

出身地 インド スポーツ歴 レスリング
血に飢えた虎
1944年8月12日生
190cm 115kg
●得意技 コブラクロー
凶器やかみつきを使うヒールの鑑。実は、カナダでは名士で、大金持ちなのだ。

### 爆雷砲

**トミー・ボンバー**

出身地 日本 スポーツ歴 アマレス
パワフル爆弾
1954年7月15日生
193cm 113kg
●得意技 ジャンピングニーバット
最近、ブーイングを浴びること多い。強いんだけど、アピールしないんだよね。

**サンダー・龍**

出身地 日本 スポーツ歴 ラグビー
雷鳴戦士
1952年12月8日生
185cm 105kg
●得意技 パワーボム
シビアなファイト、受けの美学、熱き心で、ファンの心をしっかりと掴んでいる。

### デビル・パイレーツ

**パイレーツ1号**

出身地 不明 スポーツ歴 不明
仮面の斬殺者
?年?月?日生
190cm 120kg
●得意技 凶器攻撃
あの暴動騒ぎの原因だよね。正体は、某大物レスラーだとゆーことだが…。

**パイレーツ2号**

出身地 不明 スポーツ歴 不明
殺戮の仮面
?年?月?日生
192cm 122kg
●得意技 凶器攻撃
コイツの正体は、カルガリーの異色ベビーフェイス。オリジナルで見たかった。

### ディメンション・エクスプレス

**マスカラ・コンドル**

出身地 メキシコ スポーツ歴 不明
次元を越える鷹
?年?月?日生
180cm 100kg
●得意技 フライングクロスチョップ
最近は来日しないが、メヒコでは今も大人気。サントと並ぶ、メキシコの英雄。

**マスカラ・イーグル**

出身地 メキシコ スポーツ歴 不明
異次元からの鷲
?年?月?日生
180cm 102kg
●得意技 フライングクロスチョップ
ルチャリブレのレスラーがスーパーヘビー相手に戦うのは、大変だろーなあ…。

### アーバン・ブラスターズ

**ナイト・ブラスター**

出身地 アメリカ スポーツ歴 暴走族(?)
悪魔の使者
1961年6月6日生
190cm 120kg
●得意技 フライングラリアート
アメリカ人好みのマッチョマン。この巨体で、空を飛ぶんだからねえ…。

**アイアン・ブラスター**

出身地 アメリカ スポーツ歴 暴走族(?)
闇からの殺戮者
1959年6月6日生
203cm 152kg
●得意技 リフトアップスラム
極限までビルドアップされた肉体を持つ、スーパーパワーの持ち主なのだ。

※画面は開発中のものです

# ブレーク・イン




文／タイレル辻

■ナグザット
■7月発売予定
■¥5500(予・税抜き)
■Hu-CARD

## 本格的なゲーム指向のビリヤードゲーム

数あるビリヤードゲームの中で、これほどまでにルールやゲーム、そして現実に近づけたものがあっただろうか？　しかも、タマの動きまでもが、物理式により正確に表現されているそうな。いままで出てこなかったのが不思議なくらいの、本格的なモノなんである。コーチモードがついているので、従来のビリヤードゲームのような、難しくてゲームを進められなくなる、という欠点がなくなってるのもグットだ。

## ◆ゲームは6種類用意されている

ビリヤードでメジャーなのは9ボールやローテーションだね。だけど、その他にも4ツダマや8ボールなんてのもある。このゲームは、今までのビリヤードゲームでは紹介していなかったルールのゲームをより正確に行える、という点が新しいところなんだ。

モードは3つ。シミュレーション、アクション、テクニックとある。シミュレーションとアクションで、6つのゲームを楽しむことできるんだ。

ショットは、マッセ、ハーフマッセ、ジャンプが使える。ここまでやったビリヤードゲームはなかったよ。うん。

各ゲームの内容は写真下の文を読めばわかるでしょ。ビリヤードをとっつきにくくしてるのは、ゲームの種類の多さとルール、それにショットだからね。それさえわかれば実戦でも大丈夫でしょって。




▲9ボール。⑨ボールを先にポケットインさせた方が勝ちとなる。ただし、キューボール（白玉）ではじめに当てるのは最も若い番号のボールでなければならない。



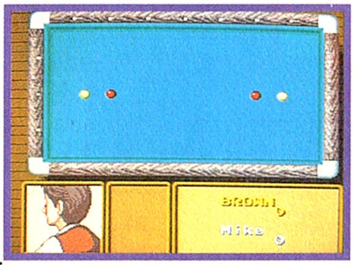

▲8ボール。2人または2組用。ボールをローボール（1〜7）ハイボール（9〜15）に分け自分のボールをすべて落とした後、⑧をコールして落とした方が勝ちとなる



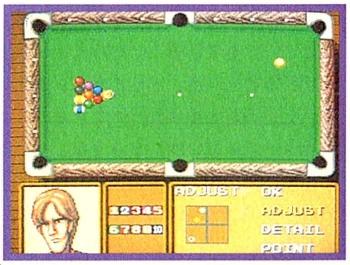

▲ローテーション。台上で最も若いボールに当てながら、ボールを落としていく。落とすボールはなんでもいい。得点制で、ボールの番号が取った得点になる




▲カットゲーム。ロー（①〜⑤）ミドル（⑥〜⑩）ハイ（⑪〜⑮）に分け、自分のグループ以外のボールを先にすべて落とした方が勝ちとなる




▲四球。キューボールを、残りの3つのうち、2つ以上に当てる。当てると得点となり、得点してる間は続けてプレイできる。上がり点を決めて、先に上がった方が勝ち




▲ボーラードゲーム。ボウリングと同じく、10フレームまで行う。1つのフレームは第2キューまで。全ての玉を落とすとストライクとなる。得点の多い方が勝ち

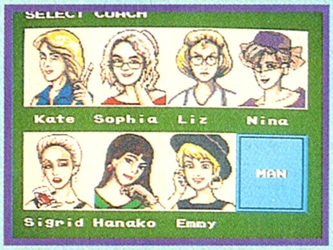
## ◆コーチがいると、とっても便利

3つのコースの内、シミュレーションコースっていうのは、いわゆる誤差がないモードってヤツだ。逆にアクションモードでは、実際におかしてしまうようなミスや、3回に1回はチョークを付けないとミスしやすくなったりする。それにショットの強さを指定しなければならなくなる。それだけ難しくなるってことかな。この2つのモードは、さらにチャレンジモードとコーチモードが楽しめるようになっている。

チャレンジモードは、コンピュータを相手に14人を勝ち抜いていくようになっている。この14人は、一応ランクが決められているんだけど、いろいろな個性をもっている。だから、コンピュータ同士を対決させると、順位が入れ替わる、なんてこともおきる。9ボールなんていう運次第のゲームでやるとバコバコ順位が変わっていくぜ。その他、多人数でも遊べるようだ！

### コーチモード

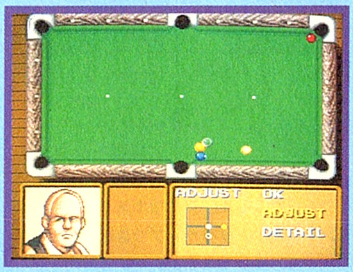
このモードを選択すると、どの方向へ打ったらいいか迷ったときに、コーチならばどの方向へ打つのか、というのが聞けるようになるんだそうな。しかし、優秀なコーチならその通りに打てばいいんだろうが、中には素人と変わらないコーチも混ざっているらしい。その辺の見極めぐらいは自分でしなさい、という事なんだろうかね。




▲女性のコーチもいる。女子大生の方がうまかったりするのかな？

### テクニックコース

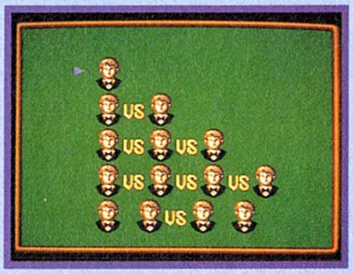
このコースは、基本的なショットを教えてくれるところ。ここでは、ポケット8種、キャロム8種、ファンシーショット8種を打たせてくれる。ここにはちゃんとしたコーチがいて、初めに手本を見せてくれる。それに従っていけばなんとかショットができるようになるわけだ。最初はこのコースで腕を磨いていこう！




▲ここで基本的なショットの感覚を教えてくれる。最初はここで練習しよう

### 多人数で遊べる！

このゲームは最高4人までプレイすることが可能だ。4人で交互に打っていくもよし、ペアマッチにして2人2組で戦ってもよし、だ。3人でも、1人分をコンピュータにまかせればペアマッチだっておこなうことができる。もちろん、2人でプレイ可能なのはいうまでもないだろう。マルチタップの用意はいいかな？




▲1人から、最高4人まで。もちろんコンピュータ同士でも戦える

## HOT NEWS SIDE ARMS

■NECアベニュー　■7月上旬発売予定
■¥5400(税抜き)　■Hu-CARD

このゲームまアーケードの同タイトルのシューティングゲームを移植したものだ。ここで注目されるのはなんといっても、カプコンのゲームだってこと。シューティングやアクションのジャンルで、数々の名作を生み出したカプコンのシューティングゲームとくれば、そりゃもうすっごいモノに違いないのである。

ゲームはゆっくりとした横と縦のスクロール。そして、左右に撃てる武器。敵がうしろからやってきた場合に、左に向いて攻撃するようになるんだ。あとはα合体だね。αアイテムをとると、支援機がやってきて合体、もっている武器とは別に8方向へショットしてくれる。

このゲームをプレイしてみてまず思ったのは、Rタイプなんかよりもずっと難しいクセに、とってもプレイしやすいってこと。武器は5種類と豊富だし、パワーアップも3段階ある。それになんといっても動きの早いところがグッドだね。それだけ、敵の攻撃も激しいんだけどさ。NECアベニューの、初めてのヒット作品となるかも知れない。こりゃイチオシするぞっ！




▼α合体すると、持ってる武器とは別に、8方向にショットするようになる。この状態で敵にやられても、支援機が破壊されるだけなので1機減ることはない。

▼武器は5種類、スピードは3レベル







▼1ステージのボスキャラ。右上に見えている赤いバーが敵のHPである



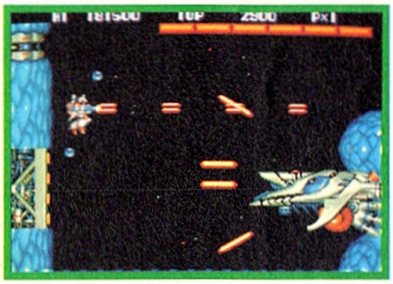

◀敵の出すアイテムは、撃つと種類が変わる。あまり撃ちすぎると…







▶ステージ3は縦スクロール。しかも下に落ちて行く。最初の難関である



▶ステージ3のボス。1に比べて格段に強くなっている

## HOT NEWS 天外魔境

■ハドソン　■今夏発売予定
■価格未定　■CD-ROM

CD-ROM発売当初発売予定が延びに延びきっている天外魔境がやっとこさ発売になるようだ。内容はRPGだけど、CD-ROMでの作品なので、その規模ははかりしれないものがある。このゲームの内容はというと、昔、ジパングという平和な国が、マサカドという男に破壊されようとしていた。その時、火の一族が現れ、マサカドを倒した。そしてその国には再び平和が訪れたのであるが、マサカドの霊を復活させようとたくらむ悪の集団、大門教が出現した。火の一族の末裔である自来也が、その大門教を倒すべく戦いへと旅立つのであった。

ということだ。システムやサウンドなど、CD-ROMでなければできない仕掛けがたっくさん入っている。特に生音声や、戦闘シーンはみどころ、聞きどころになるだろう。詳しい内容はまた次回という事で……。




▲昨年紹介したものより、格段によくなってきてる。ストーリーもだいたいわかってきてるしね






▲ということはここは水戸なんだな。ところで、かんじんの黄門様はどこに？

◀城の横にある橋か、問題の橋のようである。早いとこ火の一族を見つけださねば…




▲ありがちなパターンだが、きっとこのナマズ？が謎を解くカギを握ってるんだろう。雰囲気からして地下らしいんだが、いったいどこにあるんだろうか




◀オープニングの状況説明。しゃべりますよ

# FAMI-COM FREE TALK

## ファミコン・フリートーク

**おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。**

4月5日(水)(曇のち晴れ)
今日は高田馬場で飲み会でした。大学を今年も休学してしまった僕としては、こうして後輩と顔をつないでおかないと来年復学時にテスト用のコピーが回ってこないので困るのです。でも、ちょっと飲み過ぎました。目を覚ました時、そこは縁もゆかりもないJR立川駅でした。財布も落としたのかありません。とほほのほ。
(ベニー松山)

▶休学というよりも停学というウワサもあるだ——ね。キミの場合。

4月5日(水) いつもより早く7：00起床。新幹線で京都に行くために、東京駅でRYOII氏と待ち合わせ、昼、京都着。にゅうめんと京寿司の昼食をすませ目的地の任天堂本社へ。ウヒョ、受付のいつものギャルの様子が違う。髪を切った…。どうしてだろう？それに、任天堂の女の人はストレートの髪型が多いのはなぜなんだろう？ 着眼点と好奇心は取材の第一歩なのである。
(ヒラ坊)

▶だから一、着眼点と好奇心の方向性に問題があるといつもいってるじゃないの。キミの場合。

○月×日(？)
起床は昼ごろ。朝食(？)は食べないで、事務所へと向かう。今日も一番乗りである。他の人間は、何をしているのか？ 2時を過ぎると、みんな集まってくる。食事に出掛ける。ゲーセンに寄ってから帰る。5時だった。仕事の前に少しだけFCで遊ぶ。気がつくと8時。焼き鳥を食べに行く。美味しかった。帰ってきたのが10時だった。腹ごなしのつもりで、ベニー松山くんと「ダンジョン・エクスプローラー」をプレイ。あっ、もう終電の時間ではないかっ！ まったく、時間が経つのは早い。——こんな日が、何ヵ月も続いているなあ。
(手塚一郎)

▶人生をなめきっとる。

4月6日(木)
テレビで小柳ルミ子サンの結婚式を見ました。圧巻は何といっても「愛のセレブレーション」でしたが、郷土の名産をあしらったお料理もナカナカのもの。人の結婚式を見ると、いろいろと夢も広がるし勉強になりますね。あー、ヒラ坊の結婚式も楽しみだわぁ。
(マッキー)

▶現実を見つめてほしい。

4月6日(木) 晴れ、星空、
深夜12時半、下北沢の駅をはさんで我家と反対側に位置する上司宅へ友達のジープで向かう。上司から引越祝い兼誕生祝いのおさがりのソファー、テーブル・オーディオラックを受け取りに行く由だ。上司宅でジープの狭い荷台に全ての物をつみ込むのに苦労する。ほとんどノリはテトリスだ。何とかつみ込み、歩いてわずか10分の我家へ搬入するまで5分、「さすが車は早い…」とニンマリしたのもつかの間、入れた荷物が車から出すことができない…、結局全部車から降ろし、部屋へ荷物を搬入するのにさらに1時間近くかかってしまった。ほんと悲惨!! とはいえ12月に冷蔵庫を搬入してから年を越し、4ヵ月たった今日やっと引越もおわり、感無量なのだ。
(大堀康祐)

▶あれ、こいつ会社員だったのかあ。

▶というわけで編集部でヒマそーにしてた人達に日記を書かせてみましたがやめときゃよかった。
(井)

「怪物博物館」は楽しみなコーナーです。ついにわしの好きな「ゾンビ」をとりあげてくれましたね。それではというわけで北枕先生にリクエストしたい。「ギニーピッグ5」「マタンゴ」「吸血鬼ゴケミドロ」「キクロプス」「マニトウ」「スキャナーズ」「悪魔のいけにえ」など。どれも悪趣味でよろしいでしょう。超過激なスプラッタアクションゲームってないのかしら。
(神奈川県・田中正衛・17歳)

▶趣味のよい悪趣味。ふかい世界ですねー。あたしついてゆけなーい。
(マッキー)

岡山の中田さん。なんと宮城県にもあったんです。「トレボー美容室」が。バスの中で、ふと外を見たらかんばんに書いてありました。古くて小さな美容室でした。ホントですよ。
(宮城県・やす)

▶その後、岡山の中田さんは消息を絶ってしまいました。うーむ。
(ベニー松山)

ぼくは思う。辻さんは昔にくらべてずっとまるくなったと。攻撃的だったころの辻さんがなつかしい……。
(山口県・藤村守・16歳)

▶あいかわらずデカいけどね。なんてったってあの若さで社長ですから。
(ハルク)

つーことで5年前に買ったファミコンがついにこわれてしまった。中古ソフト屋で買ったばかりのファミリージョッキーとあともう少しでおわるはずの貝獣物語……やりたいゲームは山ほどあったんですが。まあ、高校2年生だし、神様が「勉強しろ！」って言ったんだと思ってひらき直っています。
(東京都・くえすたー・16歳)

▶神様も2回目までは許してくれます。たぶん。とヒラ坊も言ってましたよ。
(マッキー)

そうそう、私も弟も毎朝、景気づけにやっちゃえポーズやってます。弟に言わせると私は手のあげる角度がまだまだ甘いそうです。奥が深いんですね。
(東京都・りぴいと・15歳)

▶ナムコ本社では朝礼時に全員でやってるそーです。うそうそ。
(手塚一郎)

この本買って、帰ってきてからはじめてこの本は内税式だということがわかった。(書店で3％はらった)くそ、竹下め。もうすぐ20歳だからおもいしらせてやるもんね。
(福岡県・松井秀人・19歳)

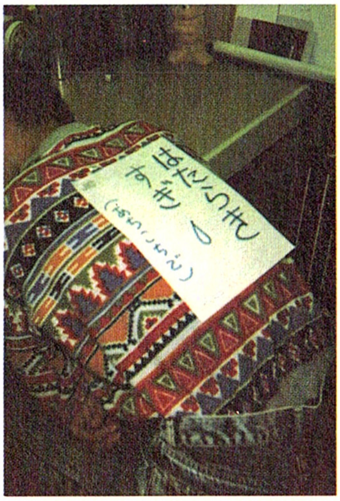
▶同じ思いをした人がほかにも何人かいらっしゃいました。書店ではよく注意してくださいね。でもひどいわ。
(マッキー)

ちょっと聞いてください。わたし、もうスカルダくんが忘れられなくて困ってるんです。なんか彼のコト考えるとすっごくせつなくなってくるんです ああ、彼が実在したら……、こっち向いて笑ってくれたら……とか。友達は「そういうの恋っていうんだよ」といいます。うーん、そうかなあ。よく初恋の相手がアニメのキャラとかいうのよく聞きますけどこれもそのうちのひとつなんでしょうか。
スカルダくん大好きです！
(東京都・宮原亜矢子)

▶たぶん季節のせいでしょう。
(ベニー松山)

4月16日に高尾駅の黒板に「平林久和サンご結婚おめでとうございます」と書いてきました。
気付いてくれた人いるかしら？
(東京都・ロトちゃある・14歳)

▶ヒラ坊のためにたくさんのお祝いをいただきました。奈良県の小野将大クンからはお酒がおくられてきました。現在、イタリア旅行中のヒラ坊のかわりにお礼させていただきます。どーもありがとうございました。



▲しあわせそーに寝ているのは田尻クンの心の友大堀康祐師範代。目がさめたときにはサイパン行きの飛行機は出発してました。
(マッキー)

さとみさん、牛乳を飲むと胸はおっきくなりますよー。ところで、あと身長を5cmのばして、体重を10kgぐらい軽くしたいんですけどどーしたらいいんでしょう？
(新潟県・亜久里瑠・16歳)

▶牛乳飲んでんだけど……。ま、いっか。次号の発売日は5月19日㈮です。
(マッキー)



●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもＯＫです。(編集部)

VIDEO版 NIPPON

# アイドル探偵団

VOL.1

# SEIKO





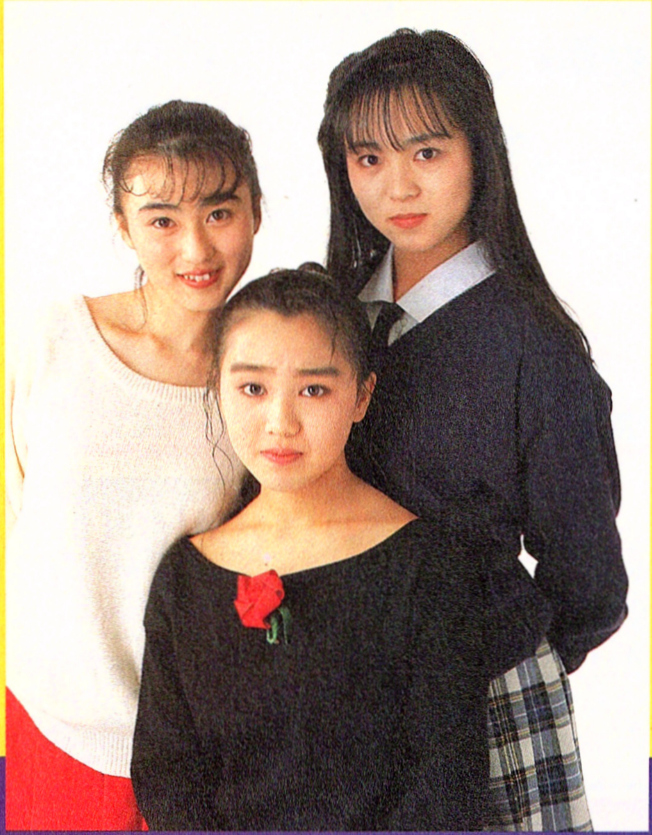




Hi-Fi 30分 VHS◆発売中◆税込1800円（税抜1748円）

創刊記念プレゼント 神崎聖子のサイン入り生写真100名（応募葉書付）

## アイドルの魅力がぎっしりつまった30分！



### 内容はこうだ！

♡グラビア（8分）
オーディション・ギャルズがいきなり水着で登場！気絶するほど悩ましいぞ。

♡巻頭インタビュー（3分）
トップアイドル・伊藤美紀に北原まどかがせまる。美紀ちゃんの好みの男とは？

♡ドラマ・秘密の学園（10分）
ある日のこと、平和な学園で少女がひとり死んだ。悲しみもつかのま、謎の女が現れて 次はあなたの番よ と指を指す。何が起ころうとしているのか？
早いテンポで展開する恐怖とお色気に満ちたＳＦ学園アイドルドラマ巨編スタート！ ♧作・演出＝高取 英 ♡出演＝神崎聖子・渡辺路恵・森田輝美・羽田祐子 他

♡バラエティ（7分）
少女にとってログアウト3周年大感謝祭とは何か？少女にとって童貞物語3とは何か？少女にとって筋肉少女帯とは何か？などなど、興味がつきない話題が朝までテレビのように騒然と語られ視聴者の混迷を誘う7分間。司会・神崎聖子

♡ゲストコーナー・増田未亜
イコちゃん＝増田未亜に神崎聖子がインタビュー。レコード・デビュー直前の心境を未亜ちゃんが率直に話してくれた！

♡朝シャンメイツ・北原まどか（3分）
まどかは朝シャンをしています。熱いシャワーをたっぷり浴びて、では行ってきまーす♪

書店、レコード店もしくは直接当社までお申し込み下さい。直接の方は税込1800円に送料360円を添えて現金書留か郵便振替でご送金下さい。
JICC出版局 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 TEL.03-234-4621 振替＝東京7-170829㈱ジック

# SUPER GOLD

読者プレゼント NO.1

## プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30ＳＧ)なら、ほしいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、3枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミのほしいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

| | |
|---|---|
| 30 SUPER GOLD | ほしいソフト1本 抽選で80名 |
| 60 SUPER GOLD | ほしいソフト2本 抽選で50名 |
| 90 SUPER GOLD | ほしいソフト3本 抽選で40名 |

### ダブルチャンスプレゼント



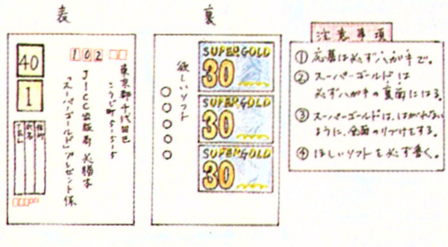

「ウルトラビッグファイト8」ビデオ(バンダイ)

2名




### 応募方法

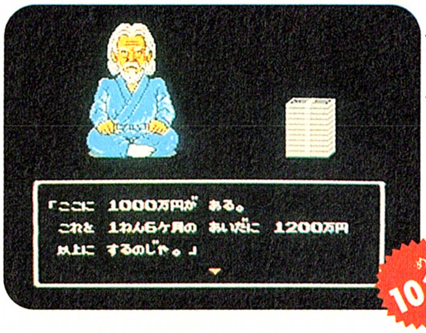
SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに！ ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。
しめきりは5月19日㈮当日消印有効。
発表は'89Vol.14の予定です。






# 読者プレゼント NO.2 アンケート・ハガキプレゼント

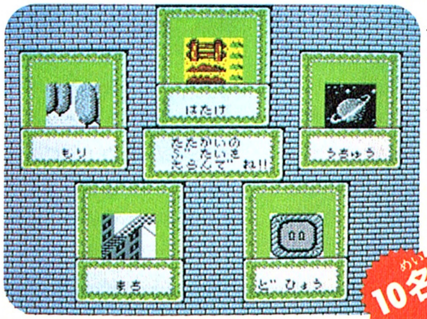
とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。FNSの1票にもなるからドンドン応募してね。




①株式道場（ヘクト）




②激亀忍者伝（コナミ）




③帰ってきた！軍人将棋なんやそれ!?（ソフエル）




④天地を喰らう（カプコン）

## 応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。

「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、5月19日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は、'89Vol.14のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

# Vol.6 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

## SUPER GOLDプレゼント

### ★ほしいソフト1本

北海道・山口修二　青森県・福井和子　岩手県・小林秀一　秋田県・小沼清　群馬県・大崎健二　栃木県・遠藤伸一　千葉県・関谷勝　茨城県・森政也　東京都・伊藤孝夫　神奈川県・藤田智　富山県・河村良司　愛知県・稲垣隆貴　滋賀県・前野信明　大阪府・山田新二　奈良県・大塚博之　山口県・小島真吾　福岡県・松田雅和　長崎県・飯沼裕　宮崎県・小田厚子　高知県・野田則夫　他60名

### ★ほしいソフト2本

青森県・徳川晴人　宮城県・川原聡　秋田県・広瀬豊美　福島県・竹内大介　群馬県・浜田英夫　栃木県・望月正忠　茨城県・菊地勇　千葉県・渡辺康行　埼玉県・富永俊一　東京都・藤岡弘和　神奈川県・平山真利　山梨県・北林竜一　静岡県・笠原君雄　愛知県・木下修二　三重県・倉田明　大阪府・柴山祐美子　和歌山県・多山正一　佐賀県・牧野高章　熊本県・小川寛　沖縄県・滝野芳典　他30名

### ★ほしいソフト3本

北海道・坂田亮　岩手県・斉藤文彦　千葉県・菅野忍　埼玉県・清水洋夫　東京都・広瀬陽一　神奈川県・竹村秀幸　山口県・赤城輝美　福岡県・今泉真紀夫　石川県・阿部信一　愛知県・藤宮修一　京都府・飯塚敏行　三重県・梅田武信　奈良県・坂本正則　兵庫県・富岡藍　鳥取県・谷沢和広　岡山県・池田朋史　香川県・西村伸彦　福岡県・横井敬子　宮崎県・小田進二　沖縄県・佐野良行　他20名

### ★アウトライブ下じき

東京都・羽田信也　愛知県・大塚貴行　大阪府・小島桂

## アンケート・ハガキ・プレゼント

### ①ファミリーピンボール

北海道・香月正道　茨城県・小林隆樹　東京都・上原真人　神奈川県・北村菜子　富山県・山名順一　山口県・早坂健一郎　香川県・守山修二　熊本県・藤岡辰夫　愛媛県・高橋章　鹿児島県・神山博行

### ②爆笑！人生劇場

東京都・関谷康明　田中明行　長野県・白田慎二　石川県・徳永勝二郎　大阪府・牧田由紀　兵庫県・丸山三雄　山口県・長田正三　鹿児島県・坂田由美子　秋田県・日田佐知子　山形県・春野太一

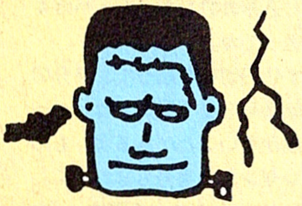
### ③ホーリーダイヴァー

秋田県・永野久志　福島県・平岡洋一　千葉県・森野和秋　東京都・柴田彦和　静岡県・初田作三　愛知県・糸川真樹　大阪府・東野哲治　京都府・四谷明弘　兵庫県・田崎正太　長崎県・長山雄二

### ④ローリングサンダー

北海道・金田雅子　山形県・河井陽二郎　福島県・羽田徹　埼玉県・宝川君雄　東京都・弓川成重　愛知県・富田輝和　大阪府・島山佳子　広島県・大田三郎　福岡県・倉沢真由美　長崎県・佐田明男

# 怪物博物館（映画編）
THE MONSTER MUSEUM



連載⑦

ゾンビ その3

by 北枕獲

## グロテスクシーンの奇才、ルチオ・フルチ監督登場!!

青心社からクトゥルフ神話の文庫がシリーズで出ている。ハードカバーに比べ、手軽に読めるのはうれしいね。とにかく、クトゥルフ神話は未訳の作品がたくさんあるから、そーゆーの出してほしーな。

なんて、クトゥルフから入ったんで、ラヴクラフト編になると思ったでしょ? ところが、ゾンビが続いてしまうのだ。

---

サンゲリア
ZOMBI 2
監督：ルチオ・フルチ　脚本：エリサ・ブリガンティ　出演：イアン・マクローチ／ティサ・ファロー／リチャード・ジョンソン
1979年　イタリア　92分
発売：CBSソニーグループ　14800円

---

コイツはルチオ・フルチ監督の出世作。ルチオ・フルチってゆー人は、こーゆー“ぐちゃぐちゃぬとぬと映画”を撮らせたら天下一品なのだ。“地獄の門”“ビヨンド”“墓地裏の家”なども、傑作なのだぞ。

この映画でゾンビになる原因は病気なんだ。カリブ海のある島で発生した奇病。この病気で死ぬと、やがて屍体は蘇り、人を襲うよーになる。ゾンビにカジられた人間は、病気に感染し、やがて…。

サンゲリアのゾンビたちの弱点も頭部。頭に強烈なショックを与えれば、死…、動かなくなるってワケだ。RPGに出てくるゾンビには火が効果的だったけど、コイツらにはあまり大きな効果はないようだ。追い払うぐらいはできるみたいだけどね。

ま、はっきりいって、ストーリーはどーでもよろしい。この映画のすごいのは、徹底的なグロテスクなシーンなの。ゾンビとサメの水中戦、あの眼球串刺し、幻の血管引きずり出し、噂の内臓かぶりつきなど（ここら辺は、劇場公開版でもカットがあった）、もっのすげーグロなのよ。とてもじゃないけど、必本読者のよい子たちには勧められない映画だなぁ。

じゃ、なんで、そんな映画を取り上げるかってゆーと。へーへー、あたしの趣味でござんすよ。まぁ、ルチオ・フルチってゆー名前は、覚えといてソンはない。得をするとも思えんけど…。

それにしても、ここのところ、“怪物博物館”ってゆーよりも、“ホラー博物館”って感じになってるなぁ…。ま、あと数回、ホラーにお付き合い下さいな。そのあとは、アニメ編を1回はさんで、東宝編でもやろーかなと思っとりますんで。



# 電脳恐怖都市 ホラーは踊る
THE SHORT SHORT HORROR



連載㉓

美少女の秘密

by 長谷川並一（ホラーコラムニスト）

## 真っ白な顔してルミちゃんは振り向いた……。

今日、カエルの解剖をやった。

ほんというと、こういうのぼくはあんまり好きじゃない。小学校って、なんでこんなのやらせるんだろう。

富田君がいちばんはりきった。カエルの肢を広げてピンで止めるのも、カエルのおなかをジョキジョキ切るのも、ぜんぶ富田君がやった。

こわがりって思われたくないから、ぼくもピンセットでカエルの肺をつついたりしたけど、気持ち悪かった。

ルミちゃんは、ぼくと班が一緒で、解剖のあいだじゅうひとこともしゃべらなかった。両手を胸のところでギュッと握りしめたきり、内臓がはみ出たカエルをじっと見てるだけだった。

ほかの女の子たちは、キャーキャー悲鳴をあげてててもけっこう面白がってるみたいだったけど、ルミちゃんは真っ白な顔してた。ぼくとおんなじで、いやなんだろうなって思った。

ルミちゃんは髪が腰まであるし、目が大きくてかわいい。それに頭もいい。休み時間なんかいつも本を読んでて、静かで、口をあけて笑ったりしない。

ルミちゃんは、ぼくとおんなじ電車通学だ。方向も一緒で、ぼくよりひとつ先の駅でおりる。

解剖のあった日の帰りも、ルミちゃんはホームのはじっこに立って本を読んでた。すこし離れた白線のところで、やっぱり電車通学の富田君が、石橋君や小川君たちとふざけている。

ぼくはルミちゃんのうしろの、ホームの柱のところにいた。胸がドキドキしていた。

通過電車のアナウンスがあった。そのとき、駅員のひとがなにか叫びながら駆けてきた。富田君がホームから線路におっこちた。そこへ通過電車が入ってきた。あっというまだった。

通過電車はずっと先で停まった。大騒ぎになって、石橋君や小川君は泣いていた。ルミちゃんは真っ白な顔してじっと線路を見おろしていた。解剖のときとおんなじように。

ルミちゃんは、学校に来なくなった。

1か月くらいして、学校の帰りにぼくは、ホームにルミちゃんがいるのを見た。休んでるはずなのに、事故の日とおんなじところに立って、線路をじっと見おろしていた。急に、胸がドキドキしてきた。

ぼくは勇気を出してルミちゃんに駆け寄っていった。だいじょうぶ？っていってあげたかった。

ルミちゃんが振り向いた。

顔が真っ白だった。

「見たいの、もう一度」

そういって、ニッと笑った。



# 田尻のパックランドでつかまえて

A CATCHER IN PACK LAND



連載㉒

涙の最終回（その2）

by 田尻智

## 謎のゲーマー「チャンプ」……その正体は？

しかし！

２週間後、僕は駅から10分ほど歩いたところにあるゲームセンターで良之に会った。良之は学校が違うが家も近くてよく一緒に遊ぶゲーム友達だ。

「よ。最近何かオモシロイゲームあるかい」

と良之がいった。

「おもしろいゲームは特にないけど、そうそう、この間駅前のゲームセンターで、チャンプっていうヤツに会ったんだよ。ゲームがすごく上手いらしいんだけど」

すると良之はびっくりしたように、

「チャンプ!?」

と声を上げた。

「おまえ、まさかそいつにお金貸さなかった？」

「うん。全部で３千円くらい貸してるけど」

良之は、ああっと頭に手をあてて、困り果てたようにいった。

「実は俺もさ、１ヵ月くらい前に隣町のゲームセンターでそいつと会ったんだ。やったら調子のいいヤツでさ、俺がゲームをやってるそばで、『素晴しいプレイだ』とか『ナイスです』とか大声で騒ぐんだ。それで初めて会ったのに、もう100年も前から親友みたいな顔してるんだよ。俺もこいつへんなヤツだな、と思ったんだけど、そのとき、家に財布忘れたっていうから、２千円ばかり貸したのさ」

「僕とおんなじだ」

「それから何回か、そのゲームセンターで会った。でもそのたびにあいつ、なにか理由をつけて俺からお金を借りるわけだよ。なにかおかしいな、あやしいぞ、と疑ぐり始めた頃……」

僕はイヤな予感がした。

「疑ぐり始めた頃、あいつとバッタリ会わなくなった。……逃げたんだよ」

「す、すると僕もあいつに……」

「そ。見事引っかかったんだよ。ゲームフリークの風上にも置けない不届きな野郎にね」

「でもあいつ『ゼビウス』とか『マッピー』『ディグダクII』なら1000万点いくって自慢していたよ」

「それもたぶんウソだね。だってよく考えてみろよ。『ゼビウス』や『マッピー』はともかく、『ディグダグII』は、どんなにがんばったとしても1000万点はだせない。あのゲームのスコアーの最高表示は100万点だもの」

「そうか！　そうだよ！　う、う僕はなんてうかつだったんだ。たぶん犬の頭をカチ割った話も、ラーメン屋のダシ取りの話も、あいつが僕からお金をだまし取るためのフィクションだったんだ」

「おそらくあいつはもう、駅前のゲームセンターへは来ないね」

良之があきらめるようにいった。

「クソチャンプ！」

僕は善人を装って人をだますチャンプが許せなかった。絶対見つけて、とっちめてやろうと思った。

しかし良之のいった通り、翌日チャンプは駅前のゲームセンターへは来なかった。その翌日も現れなかった。僕と良之はチャンプを探しに出た。学校が終わると、２人で隣町にあるゲームセンターや、ボーリング場にあるゲームコーナーへいってみた。それでもチャンプは見つけられなかった。

「一体ヤツはどこにいるんだろう」

「いっそのこと日本中のゲームセンターを探すか」

「外国のゲームセンターに逃げたかも知れないよ」

「ゲームセンターで学生から千円、２千円だまし取ってるようなセコいヤツがか？　冗談はよしてくれ」

「パチンコ屋とかにいるかも」

「そうだな、いってみようか」

しかし、とうとうチャンプを見つけ出すことはできなかった。僕等は、残念だけどお金のことはあきらめて忘れることにした。

２ヵ月くらいたったある日、僕と良之は渋谷のゲームセンターへいった。そこで僕等は、同じゲームフリークの真に会った。

「や。最近何かオモシロイゲームあるかい」

と良之が聞いた。すると真はちょっと頭をひねって、

「うーん、特別おもしろいのはないけどね。そうだ、この間新宿のゲームセンターで、チャンプっていうヤツに会ってさ……」

「チ、チャンプ！」

「うん。結構ゲーム上手いらしいんだけど、指ケガしてるっていうんで、プレイは見せてもらえなかったよ」

僕と良之は、あきれてお互いの顔を見ながら、力なく笑うしかなかった。

（おわり）

## 泥棒くん〈最終回〉




●『パックランドでつかまえて』は、今回を持ちまして、一応最終回とさせて頂きます。１年間に渡る連載でしたが、稚拙な文章、舌足らずな表現と反省点は多々あります。

それでも応援してくれた読者の方々には、ただ感謝！

今まで連載されたコラムは、大幅に加筆、書き直しをして、今年中に単行本にしたいと思っています。そのときにまたお会いしましょう。

御愛読有難うございました。

〈田尻智〉

# タイレル辻の 初級COM用語入門講座

## 第7回 スクロール

## 縦横左右スクロールのしくみのお話、完結編です。

**今回の題材は「スクロールする」という言葉についてです。必勝本の誌面では「横スクロールのシューティングゲームで…」とか、「背景のスクロールが…」というように使われてるね。さすがにこの単語はポピュラーなものなので、みんなにスクロールってなんだ？ と聞いても「ああ、背景が流れていくってことでしょ？」と、答えがちゃんと返ってくるんだろう。そう、まさしくそのとおりなのである、でも、ファミコンとPCエンジンの微妙な表示の仕方まではわからないでしょ？ 今回はその点を追求しようと思うのであるよ。前回の続きと思って読んでくだされ。**

本編に入る前に、スクロールの本来の意味について考えてみよう。スクロールというのは巻物のことをいうんだ。英語ではSCROLL。ヨーロッパの中世を舞台にした映画や資料をみると、こうクルクルッと巻いてある手紙や文書が出てくるよね。あれのことをいうんだ。日本の巻物っていう感じではないけど、まあ近い物と思っていいだろうて。

そのスクロール（巻物）はどうやって見ているかな？ そう、はしっこを持ってスルスルッと、上や右へ伸ばしている。長くなったら、片方を巻いていけばいいわけだ。この巻物の利点というのはいったいどこにあると思う？

巻物にすれば、とりあえずバラバラになることはない。枚数の多い資料がバラバラになった時のことを考えればいいね。その次の利点は、視点を移動せずにスムーズに読んでいける、ということだろう。紙の方をどんどん流していくことによって、視点を変えずに、途切れることなく文字を読むことができる。

もうわかったでしょ。この、途切れることなく文字を流す、という利点を使ってるのが、ゲームのスクロール（正確にはスクローリング）機能といわれるものなんだ。その他にも、例えばバスや電車の行き先表示などにこの機能が使われているよね。

さあ、スクロールがどんなものかわかったところで、今度はファミコンなどが、実際にどうやってスクロールをさせているかを解説してみよう。ちょっと難しくなるので、わからない人はムリして読まなくてもいいけど、これを理解すれば、画面の端に逆の端のキャラが見えてしまうナゾが解けるぞ。

それでは、縦スクロールシューティングゲームを例にとって話を進めよう。

ファミコンは2画面分のVRAMを持っている。この2画面分は、縦、横どちらかに付けることができるんだ。さて、この2画面分のVRAM、なんと端と端がつながっているように見えてしまう。縦に2画面分つないである場合、上と下をつないだわっかになっていると考えればいいだろう。当然左右もつながっている。画面に表示されているのは、その2画面分あるVRAMをウインドウという1画面分の大きさの窓から見えたものなんだ。

縦スクロールシューティングの場合、そのウインドウが上へ、つまり背景が下の方へ流れていく。しかし、このままでは、端と端がつながっているのでまた同じ画面が出てきてしまう。そこで、1キャラ分動いたところで過ぎ去った背景の書かれている一番最後、つまりVRAMの最後のラインのところに、先の背景データを書き込むようにする。そうすれば、前の背景がでてくることはなく、スムーズに背景が流れていってるように見える。

さあ、もうわかる人にはわかったでしょ。この機能が移動の際に、画面の端に反対の端のキャラが見えてしまうという原因になっているのだよ。

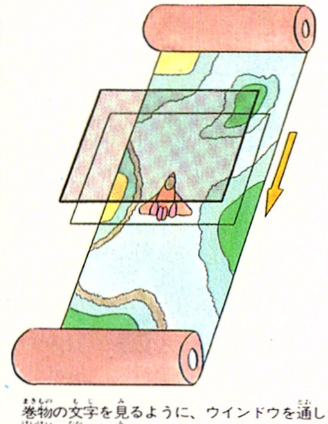
縦に2画面つないである場合に、右方向へスクロールさせるとどうなるだろうか？ さっきの説明を横方向にあてはめればいいんだけど、縦につないであるので、横方向は1画面分しかない。そして左右はつながってて、わっかのようになっている。つまり、1キャラ分移動し終わるまでは、右端には左端のキャラが表示されてしまうんだ。1キャラ分移動し終わって初めて、新しい右側のデータが転送され、ちゃんとしたグラフィックとして見えるようになる。逆に、横方向に2画面つないであれば上へ移動するときに下端のキャラが一番上にきてしまうようになる。

ちなみに、PCエンジンは縦横2画面、計4画面分あるのでスクロールが切れるということはない。ではなぜファミコンはこうなっているんだろう。昔はTVのブラウン管の性能が悪かったので（円形に近い）画面の端まで見えることはなかった。ゲーム制作者の方も、端は見えにくいということで、文字等の重要な情報は端に表示させないのが常識になっていたぐらいだ。それにファミコン発売当時はこの機能で十分だったしね。時代の流れだからしょうがないことなんだけど、新進のソフトハウスの中には、平気で端に文字や重要情報を出力させるところもある。こういうソフトを見ると、もうちょっと考えて作りやがれ！ といいたくなっちゃうよな！

★ ★ ★

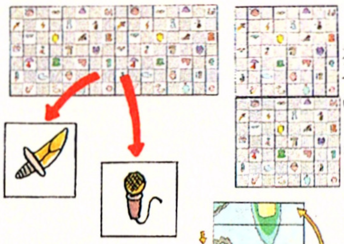
というわけでスクロールについてはおしまい。次回はグラフィック編のまとめとして、グラフィックに関する、いろいろな細々とした用語について解説しましょ。そいじゃさいなら。

### スクロールとは……

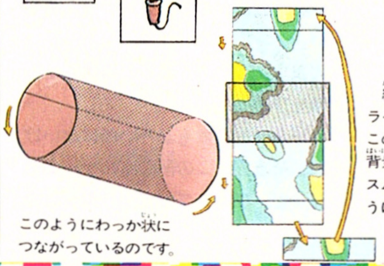


巻物の文字を見るように、ウインドウを通して背景を流して見る、ということなのです。

### ファミコンは……



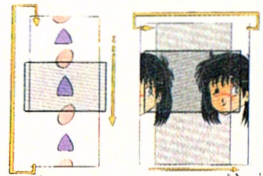
1画面分を2枚、つまり2画面分のVRAMがあって、縦か横につなげることができます。正確にいうなら、VRAMは8×8ドットのキャラクターを入れる箱が14コ×16コ×2画面ある、というようになっています。



このようにわっか状につながっているのです。

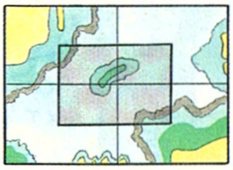
縦にスクロールすると、最後のラインが一番上に上がってきます。この時に、最後のラインへ新しい背景データを書き込んでいけば、スムーズにスクロールしているように見せることができるわけです。

### だからファミコンでは……



縦にスクロールしている時は、書換えがウインドウの外で行われているために、書換えの状況が見えることはありません。しかし、縦にVRAMをつないである時に横へスクロールすると、移動が1キャラ分にならないうちは逆側のキャラが表示されてしまうことになるんです。

### ちなみにPCエンジンでは…



VRAMが縦横2画面、計4画面分あるので、書換えの状況が画面に現れることはありません。

イラスト／よりちかびびる

パソコンを使って絵をかいてみよう

# 電子水彩 エスキース

自然に近い画像表現が可能な、16色対応のパーソナルCG（コンピュータ・グラフィックス）ソフト

独得な、電子の筆と電子の紙で、これまでのCGのイメージからは想像できないほど、しなやかで微妙な色調をもつ画像を創り出すことができる。
特筆すべきは、最新のプログラミング技術が生み出した〈にじみ〉〈ぼかし〉〈溶け込み〉などの機能。水彩のような自然の画材のよさを味わうことができる。
パレットをすぐ脇に置いて使うような感覚で操作できる。使えば使うほど手になじむタイプ。
たとえば、こんなこともできる
●絵の具の透明度を調整することで、下地を生かしながら上描きする ●毛筆タイプの筆で、書道や墨絵の世界を描く ●パレットナイフで、上に色を乗せたり削ったりする ●クレパスを指でこすったような微妙な効果を出す ●好みの筆で、作図した線をオートトレースする。など

機能■電子筆／テクニカルペン、サンド、ブッシュ、デフォーカス、エアブラシ、消しゴム、グラデーション、マスクブラシなど。筆の形、太さ、密度、直径などは指定可能。■電子製図器／定規、自在定規、コンパス、コピー、変形コピー、ムーブなど。■マスク機能／16色画面からマスクを作れる。■文字入力／イタリック、ボールド。■画像処理機能／モザイク、特殊フィルター、色変換。■画面構成／アンドゥ画面・サブ画面をもち、半透明コピーなどが可能。■出力／きれいなグレースケールのプリントアウト。また付属のユーティリティーで、カラーポジに出力できるファイルを作成することも可能。■互換性／フルカラー・ペイントソフト「スーパータブロー」と操作がほぼ同じで、サブ・ツールとして活用できる。その他の主要CGソフトとは「アートライブラリ」を介してデータの互換性がある。

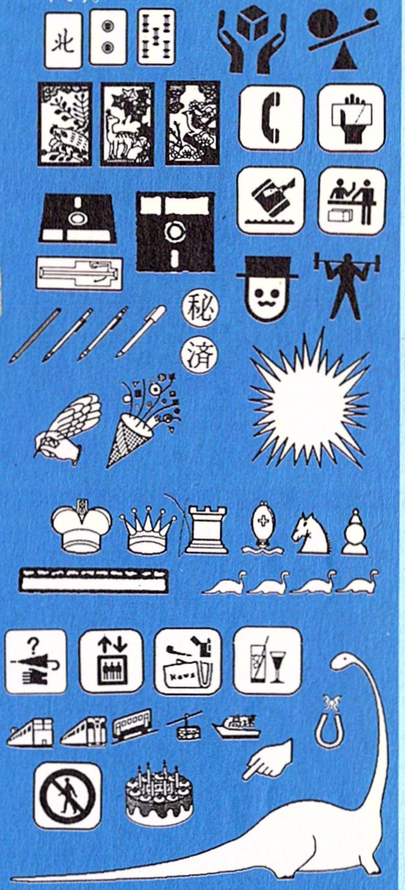
機能■パーソナルコンピューターNEC製PC-9801VX、RX、RA、UV、VM(16色ボード増設機種のみ) ■使用環境／MS-DOS、メモリ640kB以上、バスマウス ■スキャナー、プリンター対応 ■メディア／5"2HD、3.5"2HD

価格23,000円

⬇下の絵はエスキースで描かれた作品です。



⬇下の絵はアートライブラリに収められたクリップアートです。




ながめて楽しく、使って重宝なカット集、手軽に使えて質の高いカットに遊び心をプラスした。手紙のワンポイントにも使えるぞ。

基本ツールを使って、主要CGソフトでの利要を可能にする他、それらのソフト間のデータコンバーターにもなる。もちろん簡単なエディターもついている。

■内容／マーク、ボーダー、アイソメ、文字、国旗、絵文字、スポーツ、動物、乗り物、パソコンなど各種オリジナルイラスト&カット、計500種

■対応機種／NEC製 PC-9801シリーズ

価格12,000円

君のCG世界を広げよう

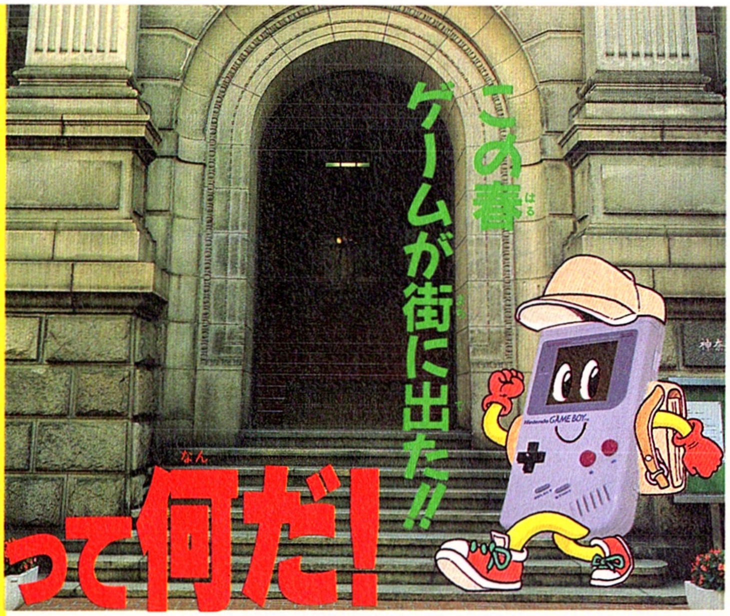
# アートライブラリ

●このカタログの内容は、改良のため予告なしに変更することがあります。●価格には、消費税は含まれておりません。●「スーパータブロー」は、㈱サピエンスの登録商標です。MS-DOSは、米マイクロソフト社の登録商標です。

詳しい内容を知りたい方にはカタログをお送りします。

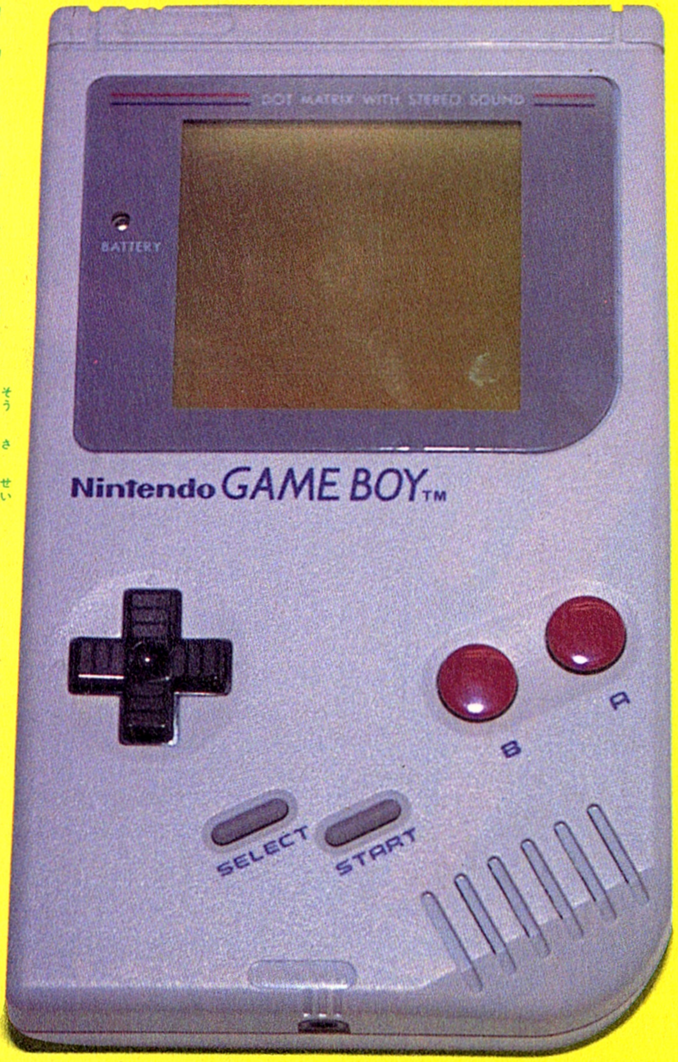
Wave Train ウェーブトレイン 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 JICC PHON: 03-288-1426

スーパーファミコンはいつでるのか？どんな仕様か？って、もう１年以上前から喧喧囂囂と専門誌を始めファンの間で言い合ってきたんだけれど、そんな合間をぬって、第４のゲーム機が登場することになった。その名をゲームボーイ。この新機種の全貌をいま明らかにしよう。




# 特集 ゲームボーイって何だ!

ファミコンをしのぐ操作性もGOOD!




サイズ／縦148㎜×横90㎜×厚32㎜、重量／300ｇ、液晶／スーパーツイストネマティック液晶、マトリックス／縦144×横160ドット、電源／単３乾電池４本（マンガン乾電池で約15時間）、価格／１万2500円

## ゲームボーイの傾向と対策そして未来

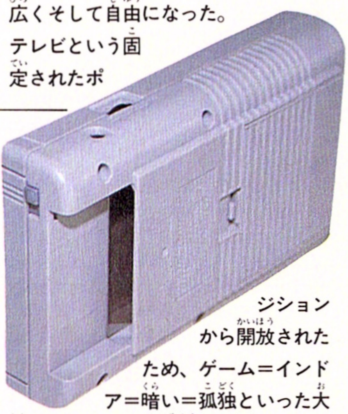
ゲームボーイを一言で表現するならば「ウォークマン型ファミコン」と言える。写真を見たとおり、ファミコン本体をコンパクトサイズにぎゅっと縮め、液晶ディスプレイをつけて持ち運び可能になっているのである。

ここで思い出されるのが、80年代始めに同じ任天堂から発売されたゲーム＆ウォッチの存在である。持ち運び自由で場所を選ばずゲームがプレイできるという点はゲームボーイと同じである。ではこのゲームボーイはゲーム＆ウォッチの改良型かというと、そうではなく、メガドライブに次ぐ第４のゲーム機と考えるほうが自然で正論だと思う。

ゲーム＆ウォッチと大きく違う点はハードとソフトが別々であるということだ。つまり、ゲーム＆ウォッチは本体にゲームプログラムが組み込まれていたため１台で１つのゲームしかできなかったのに比べ、ゲームボーイはファミコン同様にソフトをカートリッジにして取り替えて遊ぶというコンセプトでつくられているため、１台でいくつものゲームを楽しむことができるのである。しかも、後述するように性能も飛躍的に良くなっている。

さて、この第４のゲーム機ゲームボーイの行動半径であるが、これはこれまでのゲーム機とは比較にならない程広くそして自由になった。テレビという固定されたポジションから開放されたため、ゲーム＝インドア＝暗い＝孤独といった大人がつくりあげた図式が払拭されることになった。今や１人１台の時代となりつつあるウォークマンをイメージしてほしい。電車の中で、公園で、海に山に、遊園地にと、どこへいってもお目にかかることができる。これと同じことがゲームボーイにもあてはまるのではないだろうか。また、アウトドアでのプレイと同様に、カウチ族にとってもこのゲームボーイはプレイ場所や姿勢を気にしないでできるという点で画期的だ。

机の引き出しに入れておいて勉強の合間にちょっとプレイを、といったことも可能になる。なんて書く前にキミたちのほうがすでにイメージしている

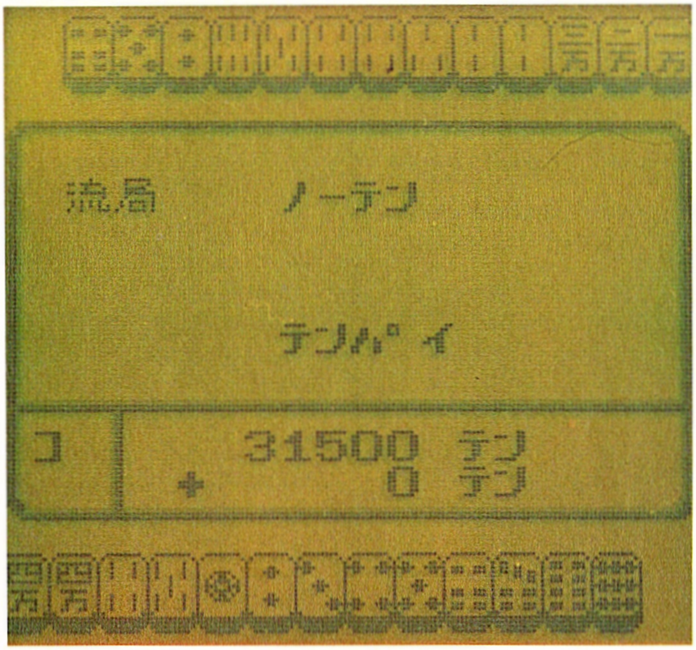


▶ゲームボーイの後ろ姿。ゲームソフトをここに差し込んでプレイするのだ




◀下にあるのがヘッドホン端子。これで迫力のステレオサウンドが楽しめる

## 実物大画面(ディスプレイ)4.8cm(横)×4.4cm(縦)




◀これが実物大のディスプレイだ。サイズは縦41.87㎜×横45.88㎜、モノクロであるのが残念ではあるが、慣れるとこれはこれで結構楽しめてしまう。シンプルであるがゆえに、たとえばマリオの動きにしても信じられないほどスムーズで、本来の楽しさを保っている

## 夢の対戦モード



右の写真は実際の麻雀対局の画面だ。ごらんのように捨て牌の位置が反対になっているのがわかるね。だから自分の捨て牌は対戦相手の画面ではちゃんと相手の捨て牌の場所に表示されているのだ

▲対戦ゲームを楽しむにはそれぞれにゲームボーイとゲームカートリッジそして通信ケーブル（別売1500円）が必要。これだけそろえれば友達と対戦麻雀や野球の対戦ができるのだ

と思うけど。引き出しの中のマンガに代わって、ゲームボーイが入る日もそう遠いことではないだろう。

とりあえず月産30万台を予定しているというから、余談ではあるが、ファミコンのように爆発的に売れたとすれば、また教育者ぶった父母や評論家と称する人間が難癖をつけてくる光景が目に浮かぶね。

さて、では実際そういった多様な場所や状況に耐えうるだけの性能を有しているだろうか。

まずディスプレイであるが、液晶の層を2重にしたスーパーツイストネマティックを採用し光に強い鮮明な画質を保っている。

操作性に関しては、✚キーやABボタンの操作時のフィーリングおよび操作してからキャラクターがアクションを起こすまでのタイムラグ（時間差）等、ファミコンのコントローラーを上回るように感じられた。ただ、ディスプレイ上をキャラなどが移動するさい、残像が現れることがあった。これはハード面での問題であるが、この残像が目についた(マリオ)。逆に効果的に表現される場合（アレイウェイ）もあったが、できれば改良してもらいたいものだ。




▲ソフトのカートリッジは2600円と安め。でも、ちょっとデブなのだ。もうちょっとスリム（薄く）になってほしい

サウンドも注目すべきものがある。付属のヘッドホンを使うことによって、両耳からステレオサウンドが飛びこんできて脳細胞を刺激する。BGMもさることながら、爆発音などの重低音が頭蓋骨を内側から揺さぶって体をスイングさせる。

また、アウトドア志向をさらに促進させるものとして通信ケーブルが別売で用意されツーベースヒットをかっ飛ばした！　これにより、写真のように友達と野球や麻雀の対戦が可能となった。他のゲーム機が電話回線を使った同様の対戦という構想を持ちながらなかなか実現されていないが、ゲームボーイではハンディータイプにするという発想の転換で簡単に実現してしまった。テニスや卓球などスポーツものを中心にソフトが増えてくれれば、学校や修学旅行でブームになることは目に見えている。が、教師とのいたちごっこも必然的に激化しそうな予感がしてちょっと憂鬱。

ところで、写真を見て「む、このデザインは…」ってピンときた人もいるのでは。そう、スーパーファミコンによく似ているね。ゲームボーイの横幅をワイドにするとスタイルはほぼそっくり。

というわけでゲームボーイの傾向をつれづれなるままに綴ってみたけど、TPOを気にしないでプレイOKなのが最大のメリットで、やりすぎが心配というのが現在の感想です。みなさんはどんな感想を持ちましたか？

最後にゲームボーイの未来だけれど、ウォークマンがデートのアイテムになったように、ゲームボーイがそれに取って代わる日も近いかもしれない。




▲これは別売のバッテリーケース（1400円）。単2乾電池4本で約40時間プレイ可能な便利アイテム。RPGやるとき使いたいね




▼これは充電式ACアダプターだ(別売3800円)。電源が使えるので電池がなくても大丈夫。カウチポテトにはありがたいのだ

### これは世界戦略商品!?

ゲームボーイは月産30万台の予定ということで、国内でもかなりブームになりそうだけど、それ以上に売れそうなのが海外のマーケットなんだ。

実際「ソ連・中国へのゲーム機市場拡大なんて、任天堂のコメントが新聞に出たりしたしね。

日本では化石みたいなゲーム&ウォッチがいまだ輸出用に生産されていて、すでに3000万から4000万台も売れているという事実が市場の大きさを物語っている。特にテレビの普及率の低い発展途上国あたりがターゲットだったりして。というわけで、実はこのゲームボーイは任天堂の世界戦略商品という側面も持っているのである!?　アメリカでは間もなく発売されるという。

# GAME BOY SOFT CATALOGUE
●ゲームボーイソフトカタログ●



## SUPER MARIOLAND™

■任天堂■4月21日発売■¥2600(税込み)



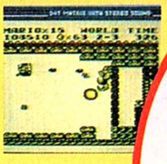

おなじみマリオがゲームボーイの中で冒険するのはピラプト王国、ミューダ王国、イーストン王国、チャイ王国の4つのワールド。走ったり潜水艦や飛行機に乗って、チャイ王国に捕らわれているデイジー姫を助けるのが目的。

スーパーキノコやフラワーなどのパワーアップアイテムを始め、ボーナスキャラや隠れキャラもいっぱい。色つきでないことを除けばファミコンとほとんど遜色なし、操作性も抜群だし、サウンドもバッチリ。

とりあえず、ゲームボーイ標準ゲームとして1本持っていて損はないネ。







●マリオの名に恥じないアクションゲームの秀作だ

## ALLEYWAY™ ブロックくずし

■任天堂■4月21日発売■¥2600(税込み)

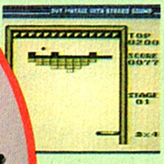


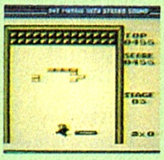

昔なつかしい、そして最近また復活し始めたブロック崩しゲームなのだ。昔のゲームが何度も復活するということは、そのゲームがすぐれていることを意味している。このアレイウェイはボーナスステージ8面を加えて32面からなっている。中には、ブロックが横にスクロールしたり、下に降りてきたりと趣向が凝らされている。

またボーナスステージは、マリオのキャラクターなどで構成されている。どんなキャラがでるか楽しみにプレイしよう。ちなみにALLEYとはは(ママ)じき玉の意、WAYがつくと路路と(ママ)いう意味になるよ。

●シンプルだから飽きない。これも買い得感のある一本





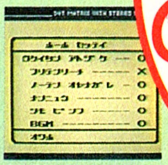


## 麻雀ゲーム 対戦型 役満®

1人でも遊べます

対戦型ゲームとしての登場だけれど、もちろん1人でもプレイ可能だ。クイタンアトヅケ、フリテンリーチ、ノーテンオヤナガレ、ナンニュウ、ツモピンフのアリナシをセレクトするルール設定モードだってついている本格派。

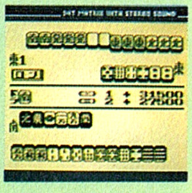
2人プレイは前のページを参考にしていただくとして、1人プレイの場合の相手はきめじめ太郎、闇の半蔵、リーツモ姫子、泣きの丈、役満仙人の5人の個性派雀士の中から選ぶ。特に役満仙人は上がり手がすべて役満というすごい人なので1度は手合わせしてみてはいかが。2人プレイでは親は乱数で決定されてスタート。





●コンピュータの思考レベルが高いのは、当然なのでした



■任天堂■4月21日発売■¥2600(税込み)

## 対戦型 Baseball

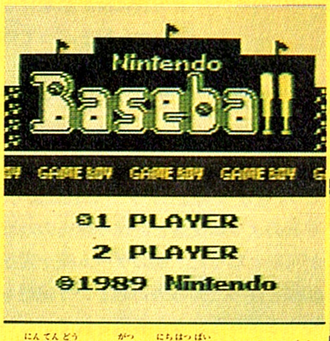
1人でも遊べます

6年ほど前に任天堂から「ベースボール」が発売されているんだけど、知っている人いるかな？ そのゲームをとってもグレードアップさせたって感じ。ほとんど現在の野球ゲームと同じ感覚でプレイOK。

さて、これも対戦ゲームとなっている。これはぜひ友達と野球対戦をしてほしいな。1つのディスプレイを共有して対戦するファミコン野球ゲームとは一味違った雰囲気が味わえるはずだ。



●飛球のスピードが遅いのが、ちょっと気にはなるが…





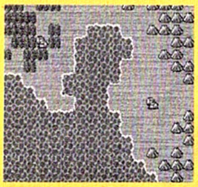



■任天堂■4月21日発売■¥2600(税込み)

## スクウェアよりRPG SA・GA(仮称)

■スクウェア■発売日未定■価格未定

ゲームボーイのソフト製作には21社のサードパーティも参入を予定している。スクウェアからは「ファイナルファンタジー外伝」として「SA・GA(仮称)」がバッテリーバックアップつきで発売に。







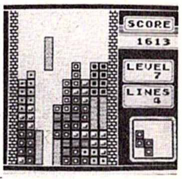


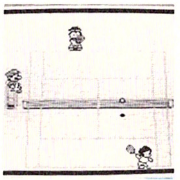


## 続々登場 タイトル豊富。あの「テトリス」も!!

ここに紹介したゲーム以外にも、「テトリス」「テニス」「ゴルフ」が任天堂から発売される。また、バンダイからは「キングオブロードランナー」が、ハル研究所からは「上海」の発売も続々発表に。詳しくはP、103のスケジュール表をみてね。

なかでも期待してしまうのが「テトリス」。VSモードは今までになかった楽しさがある。ブームの可能性アリ！







# NEW SOFT STREET




イエーイ!!空は青くて心も晴れて、楽しいなったら楽しいなっと。かってに歌いながらはじまっちゃいました今回のニューソフトストリート。まずは虹のシルクロードから。これって、えのさんだの亀仙松っちゃんなんかがアルバイトでつくってたゲームでしょ。ま、楽しみにしてまっせ。だんながた。それから甲子園だっ!きょもうの学園の出場も可能だぞ。うひょ。燃えろお兄さんにTMネットワークのゲームもあるっ!どーだおもしろいだろー?読んでねっと。




／ビクター音楽産業／9月発売予定／価格未定




NIJI NO SILKROAD

# 虹のシルクロード

NEW SOFT STREET

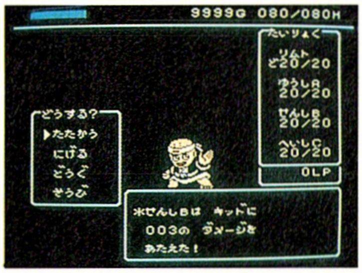


国王である父を大臣に殺害され、国を離れて生活する主人公の王子。王子はいつの日かきっと、大臣を倒して、国に平和を取り戻すのだ、と心に決めていた…。

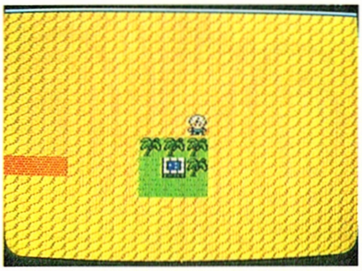
シルクロードにまたがる国々を主人公が訪れながら冒険を続けていくRPG「虹のシルクロード」。

主人公の決意は果たせるのだろうか…。

## シルクロードに展開する、王子の冒険物語




◀敵との戦闘時にものをいうのは、力、すばやさ、などではなく、装備なのである



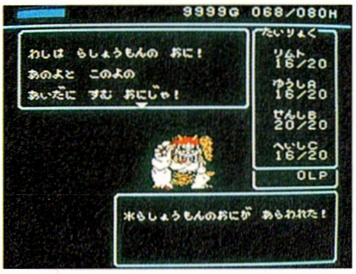
◀ときには砂漠の中も歩いていかねばならない。ここでは「水」というアイテムが必要になる

### "虹の鏡"を求めて、町、村、城を巡り歩く王子……

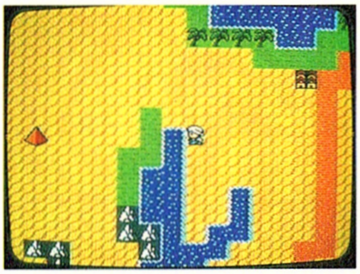
リタルラント国の王子だった主人公が、自国に平和を取り戻すために、"虹の鏡"を求めてシルクロードへと旅立つ…。

アラビア・ペルシャ・モンゴル・インド・シャム・中国、これらのシルクロードにまたがる各国に"虹の鏡"は隠されているという。

この「虹のシルクロード」、これらの国を主人公がめぐりながら冒険していくRPGだ。とはいっても、敵を倒して経験値をかせぎつつ、ってタイプとはチョット違うのだ…。




▶敵キャラといえど、とってもコミカルで倒すのがもったいない?かんじがしちゃうね

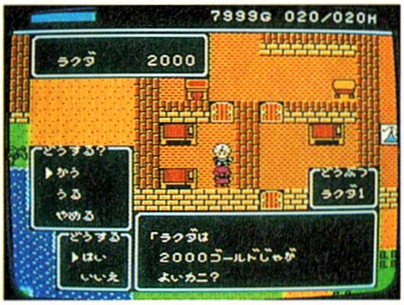


▶舞台はシルクロード周辺の国々。マップ上には町や村、お城の他にも…。あれはピラミッドかな?

## 商品売買→金もうけ→パワーアップだっ!

### 商品売買ライセンスを入手し、商人になりきるのだっ!

このゲームには経験値がないのである。その代わりに柱となるのがお金だ。スタート時には、わずかなお金しか持っていない主人公が、ある町で仕入れた商品を、不足している別の町で売り、利益を上げる。これにより、主人公は新しい武器を買ってパワーアップしていくんだ。HP(体力)は、装備が良いほど最大値は高くなる。つまり、アイテムパワーアップ型RPGといえるんだ。また、敵を倒して主人公が得るのは、LP(ライセンスポイント)といい、この数値を上げていけば新しい商品の取り引きを行うための"許可証"を手にいれることができる。文字通り、物をいうのはお金の世界、なのだ。




◀ある町で買ったものを、不足して高値になっている町で売る

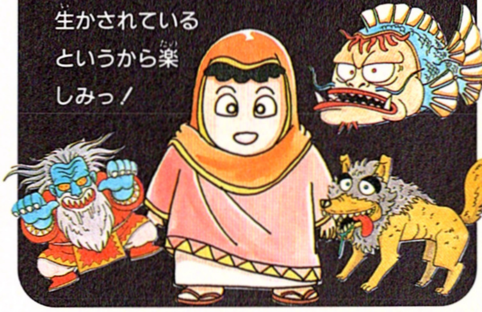


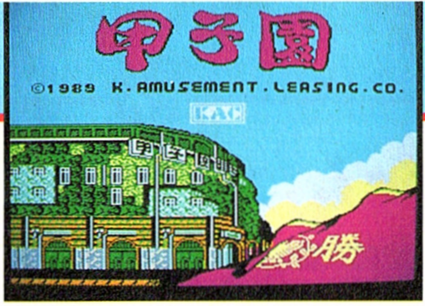

▶商品を売るには、ライセンスポイントが必要なのだ

### キャラクターデザイン、ゲームアイデアは…?



このゲームのキャラクターデザインを担当しているのは、少年ジャンプや、本誌バグボーイクラブなどのイラストでおなじみ「えのん」さんなのだ。そして、またまた本誌でおなじみ"亀仙人松ちゃん"のアイデアもゲームの中に生かされているというから楽しみっ!











／ケイ・アミューズメントリース／8月発売予定／¥5900（税抜き）

KOUSHIEN

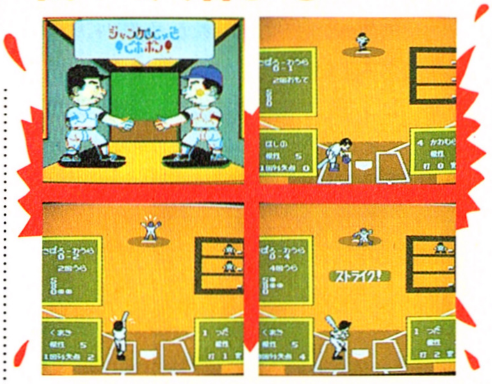
# 甲子園

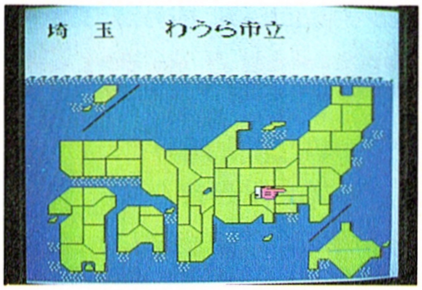
高校野球、なのである。8月の高校野球全国大会に的を合わせてのタイムリーな登場なのである。タイトルが、そのものずばり、「甲子園」。続々と発売されている野球ゲーム群に新風を吹き込むことになるか？って感じで、大会の全容、代表校のチェックといきますか。

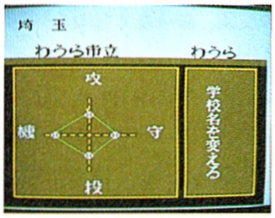
## 高校球児たちの熱い戦いが始まる…

### さわやかな選手たち！

プロ野球を題材にしたゲームって、すでに相当な数が発売されているよね。で、このゲーム、高校野球をテーマにしたものなんだけど、プレイ感覚は、多くの野球ゲームと大差はない。「じゃあ、題材が変わっただけなのか？」いいえ、このゲームの売りは思いっ切り、アトラクションを盛り込んだ部分にこそあるのです。高校野球ならではの味があちこちにちりばめられているのだ。各イニング先頭バッターの一礼や、ピッチャーがバックの野手に声をかける動作などなど、甲子園でしか見物できない球児たちの動作が、熱気が、戦いが再現されている。全国49代表校が今ここに集い、若々しく、ファイトあふれる大会を展開しようとしているのだ！

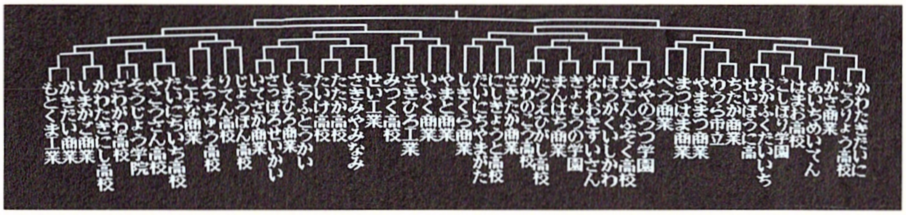



◀各代表校の戦力が、グラフでチェックできる。それぞれが個性を持つ高校だ。また、このモードでは、学校名の変更も可能

### これが全国大会のトーナメント表だっ！



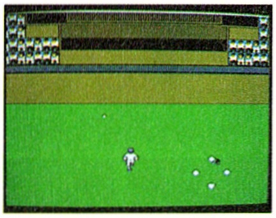
★全国から選ばれた49のチームだ！　キミの県からはどこの高校が出場するか!?

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 北北海道 | かわたきにし高校 | 長野 | たうえひがし高校 | 島根 | かわのこう高校 |
| 南北海道 | さっぽろせいかい | 山梨 | こうふとうかい | 広島 | しまひろ商業 |
| 青森 | さきひろ工業 | 静岡 | まつはま商業 | 山口 | べう商業 |
| 秋田 | じょうほん高校 | 石川 | さわがね高校 | 香川 | いでさか商業 |
| 岩手 | たたか高校 | 富山 | やまと商業 | 愛媛 | やままつ商業 |
| 山形 | だいにちやまがた | 岐阜 | がきだい商業 | 徳島 | たいけ高校 |
| 宮城 | りょうとう高校 | 愛知 | あいちめいでん | 高知 | ちたか商業 |
| 福島 | ほうがくいしかわ | 福井 | いふく商業 | 福岡 | おかふくだいいち |
| 群馬 | さきたか商業 | 滋賀 | まんはち商業 | 佐賀 | がさ商業 |
| 栃木 | みやのうつ学園 | 京都 | にしきょうと高校 | 長崎 | はまお高校 |
| 茨城 | そうじょう学院 | 大阪 | 大きんふぞく高校 | 熊本 | もとくま工業 |
| 埼玉 | わうら市立 | 奈良 | りてん高校 | 大分 | みつく高校 |
| 西東京 | こしほり学園 | 和歌山 | やこうさん高校 | 宮崎 | さきみやみなみ |
| 東東京 | だいにちいち高校 | 三重 | せい工業 | 鹿児島 | しまかご商業 |
| 千葉 | こうりょう高校 | 兵庫 | かわたきだいに | 沖縄 | なわおきすいさん |
| 神奈川 | せいほうに高校 | 鳥取 | こよな商業 | | |
| 新潟 | えっちゅう高校 | 岡山 | しきくら商業 | | |

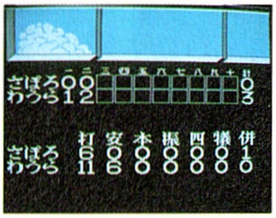
◀キミの県の学校をオーエンするもよし。キミの学校の名前に変えちゃうのもよし！

### 舞台はもちろん甲子園

レフト、ライトにラッキーゾーンがあり、今となっては新鮮な土グラウンド。うーん、甲子園！　球場は広めの設定だけど、選手も大きくて見やすいんだ。



◀球場の広さといい、キャラの大きさといい、ピッタリ。外野の守備は、特にやりやすそうだ。球も見やすいぞ




◀スコアボードは、特大文字、漢字まじりの、とっても見やすいタイプ。学校名は、三文字の省略タイプで表示




／東宝／発売日未定／価格未定

FIGHTING! MY BROTHER

# 燃える! お兄さん




NEW SOFT STREET

ハチャメチャなギャグで、雑誌・テレビで話題を呼んだ「燃える!お兄さん」が、アクションゲームになった。原作同様、元気いっぱいのお兄さんが、仲間と共に、文字通り大アバレ。妹雪絵を救出し、悪の権化ドラ・ゴンを倒しに旅出つが……。

## 常識に縛られない"お兄さん"は天真爛漫だ

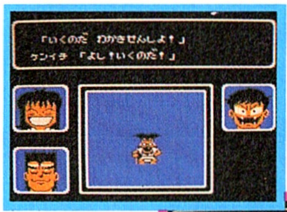
### 5つのたまを集めて、ドラ・ゴンを倒せ!!

ギャグ界のアイドル"お兄さん"こと国宝憲一は、幼い頃から山で修業したため、ずばぬけたパワーを持つ反面、まったく常識を知らない少年だ。

時は昔の国宝城。とーちゃんのギャンブルの形にドラ・ゴンに連れ去られてしまった妹の雪絵。しかも、その地底界のドラ・ゴンが世界征服を狙っているという。かつてドラ・ゴンは天界の天使との戦いの際、ンたまを切り取られ、全部で5つある〈竜のンたま〉の中には天使の武器が収められたまま、ドラ・ゴンの部下達に宝玉として守られているのだ。ドラ・ゴンを倒す唯一の方法は、天使の武器を使うこと。まずは、5つのンたまを集めろ!!



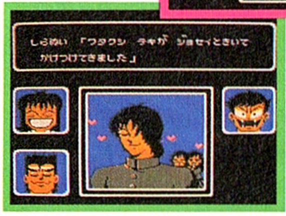

◀事件はここ国宝城から始まった。ギャンブル好きのとーちゃんが妹の雪絵を景品にした賭けに負けてしまったのだ。妹は……




◀育ての親、玄米茶がドラ・ゴンの秘密を打ち明けた。その言葉に"お兄さん"は奮い立ち、ドラ・ゴン打倒の旅へ




▶左、"お兄さん"ことケンイチ。右、火堂害。名前の通りにヒドイやつ




◀左下、不知火明。雪絵のためにイキナリ参加してしまった男。各ステージの間にこれらのデモが出るんだ

## 「セリフ」が武器になる横スクロールACG

### 個性たっぷりの登場キャラで楽しさパワーアップ

"お兄さん"には仲間がいる。火堂害、ロッキー羽田、不知火明の一癖も二癖もある面々だ。どこでも登場するかは謎だけど、この4人の中から1人ずつマイキャラになって、全6ステージをクリアするのだ。山での修業時代のとーちゃん（産みのとーちゃんはギャンブル好きでアブナイ人）玄米茶も、途中で"お兄さん"達を特訓してくれたり協力してくれるよ。

各ステージの最後に"お兄さん"達を待ち受けているのが、ドラ・ゴンの7人の部下ホラフク神達。その内の1人は味方をしてくれるし、5人が〈竜のンたま〉を持っているというワケだ。

ンたまを手に入れるまでは、数種類ある「セリフ」が攻撃用のアイテムとなるのも「燃える!お兄さん」らしい発想で楽しみなところだね。ドラ・ゴンとの対決はさらにアッといわせる展開とか。期待できるね。




◀あぁ、雪絵がドラ・ゴンにいぢめられて泣いている。一刻も早く助け出さなくては……。ダメダメのんびりしちゃ

### ゲームの中にまたゲーム。息抜き効果あり。

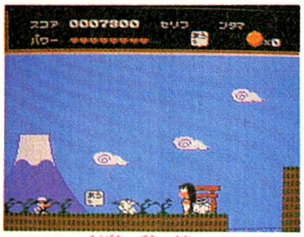
通常の横スクロールステージの中に、もう1つのミニゲームが隠されている。シューティングゲームあり、カーレースゲームありと、1粒で2度・3度とオイシイ思いができてしまうのだ!! ギャグ要素も満載でホッと一息の効果を発揮してくれるよ。



◀「スペースインベーダー」タイプのシューティングゲーム。敵は全部じーさんの顔なのだ。おお、コワッ!




◀レースゲーム。60秒以内にゴールインすれば高得点が得られる。この他にもいろんなゲームが入っているらしいが……




▲セリフで攻撃、敵を倒して……




▲下の袋に入るとワープ。そして…




▲敵もこの袋の中にいるらしいのだが

## LIVE IN POWERBOWL

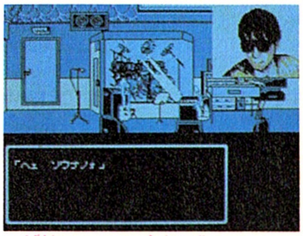
■エピック・ソニーレコード　■価格未定
■12月発売予定　■カセット

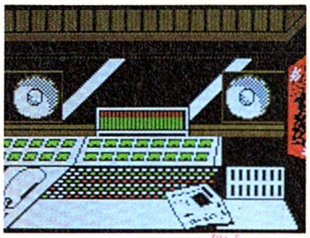
# TM-NETWORKと共に地球を救え！

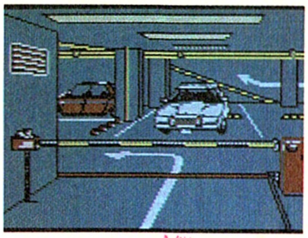
必勝本読者にも人気の高いＴＭ－ＮＥＴＷＯＲＫが、遂にファミコン界に登場だ。

1999年、軍事衛星「コロセウム」の暴走により、10年前のとある音楽スタジオにタイムスリップしたキミ。そこで知り合ったＴＭ－ＮＥＴＷＯＲＫの３人とみつこという女性ジャーナリストの協力で、軍事衛星打ち上げを阻止するために立ち上がるのだ。

ゲームはコマンド操作主体のアドベンチャーの他、反射神経を要するカーアクション等盛り沢山。しかし、何といっても楽しみなのは、人気絶好調の彼らが担当するＢＧＭ。メカニックなサウンドを期待しよう。


▲右上はベースの木根。似てるよね


▲EPIC・ソニーのスタジオ内部


▲カーアクションも期待できそう



## 名門！多古西応援団

■アスミック　■11月発売予定
■価格未定　■カセット

# 劇画バトルSLG？　名門！多古西応援団の登場だ！

「名門！多古西応援団」は、ユニークなゲームシステムを持つ、キャラクター＆ＳＬＧ(?)なのだ。ストーリーの展開にあわせ、多古島から丸山倉庫までの３ゾーン（17マップ）をゲームの舞台にしている。

ゲームは多古島から始まる。何者かが送ったニセの県応援団連合総会招待状によって多古西高応援団の面々は、この島にやってきたのだ。招待状の送り主は、そのスキに乗じて多古西高校周辺を我がものにしようとしているらしい。団員たちは、多古西高校へ帰るため、戦いを決意したのだったが…。


▲ちなみにオープニング。多古西高校への帰路にはさまざまな障害が待ちうけているのだ

団員たちは各マップ上をウォーシミュレーションゲームのように進む。もちろん戦闘シーンは劇画タッチのグラフィックで見せてくれるぞ。多古西ファンは注目！なのだ。


◀最初のステージの全体マップだ。実際のゲームは、この一部を拡大したマップ上で戦われるのだ。拡大マップはＳＬＧで使用される四角形タイプのヘックス(?)だ


◀戦闘シーンは劇画タッチのグラフィックでみせてくれるのだ。今回、登場の桂くんは、多古西応援団の副団長、硬派中の硬派、男の中の男なのだ



# JOY & MIKEの［NEWファミコン地獄耳］

## この夏は、モデムに注目！　なのである

ねえねえ、ゲームボーイ、もう買った？　対戦型ベースボールって、けっこう面白いよ。

うむ、その通り。「ケーブルをつなぐとファミコンでは、あじわえなかったおもしろさ……」と任天堂さんもいっておる。ゲームボーイの機能の中でも通信ケーブル接続による複数同時プレイは特筆すべき機能なのであるな。

これって、ネットワークゲームのミニマム版だよね。

そのネットワークゲーム、通信機能を活用したゲームが、今後かなり注目を集めることになりそうなのだよジョイくん。

ＦＭタウンズでもハビタットが楽しめるし、ファミコンのほうでも着々と準備をすすめてるらしいよね。

例のメガドライブ用モデムとゲームは８月には発売されるようであるし、ＰＣエンジン用のモデムもほぼ同じ時期に発売される雲ゆきなのだ。

セガでは、モデム用のゲームを売るだけじゃなくて、電話回線を使って、ゲームプログラムをユーザーにサービスすることも計画してるんだって。

さよう、数分間分の電話料金だけで、店では買うことのできないゲームを手に入れることができるわけだ。

ＰＣエンジンの方は、さしあたって、パソコン版のネットワークであるＰＣＶＡＮにアクセスできるようになるみたい。

とは、いっても、いずれモデムを利用したゲームが発売されるのは時間の問題。近い将来、各ハード入り乱れての通信ゲームブームが巻き起こるのは必至のもようなのである。

じゃあ、そうなった時、どんなゲームが楽しめるの？

巨大なフィールド上で、遠くの友人とパーティーを組み、さらに複数のパーティーが同時に参加する超大型ＲＰＧなんてのも考えられるな。もっともモンスターより電話料金の方が怖そうじゃが…。

# SCHEDULE 新作スケジュール表

fami-com

## 5・6・7月

| 発売日 | 種類 | ゲーム名 | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 5月2日 | C | 株式道場 | ヘクト | ¥9800 |
| 5月12日 | C | 激亀忍者伝 | コナミ | ¥5800 |
| 5月19日 | C | 天地を喰らう | カプコン | ¥5900 |
| 5月19日 | C | ベースボールスター | SNK | ¥5900 |
| 5月23日 | D | ファミコン探偵倶楽部パート2(前編) | 任天堂 | ¥2600※ |
| 5月26日 | C | スーパーチャイニーズ2 | カルチャーブレーン | ¥5900 |
| 5月26日 | C | 帰って来た軍人将棋なんやそれ!? | ソフエル | ¥5500 |
| 6月21日 | D | ファミコン探偵倶楽部パート2(後編) | 任天堂 | ¥2600※ |
| 6月30日 | C | 殺人倶楽部 | セタ | ¥6800 |
| 6月30日 | C | 脱獄 | ケイ・アミューズメントリース | ¥5600 |
| 6月中旬 | C | クインティ | ナムコ | ¥4900(予) |
| 6月中旬 | C | チャイルズクエスト | ナムコ | ¥5500 |
| 6月下旬 | C | 明治維新 | ユース | ¥6200 |
| 6月下旬 | C | SDガンダムガチャポン戦士2 | 新正工業・バンダイ | ¥6800 |
| 6月下旬 | D | ビッグチャレンジ/GOGOボウリング | ジャレコ | ¥3200(予) |
| 6月 | C | 囲碁指南 | ヘクト | ¥5800 |
| 7月14日 | C | ホワイトライオン伝説 | ケムコ | ¥5900 |
| 7月27日 | C | MOTHER | 任天堂 | ¥6500※ |
| 7月下旬 | C | ファリア | ハイスコア | ¥6200(予) |
| 7月下旬 | C | 全米プロバスケット | ビック東海 | ¥5800 |
| 7月下旬 | C | ファミコンレーサーミニ四駆ジャパンカップ | コナミ | ¥5900(予) |
| 7月 | C | ケルナグール | ナムコ | ¥4900(予) |
| 7月 | C | 美味しんぼ | 新正工業・バンダイ | ¥5800(予) |
| 7月 | C | 新・燃えろ!!プロ野球 | ジャレコ | 未定 |
| 7月 | C | パーフェクトボウリング | 東京書籍 | ¥5500 |

## 8・9・10・11・12月

| 発売日 | 種類 | ゲーム名 | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 8月上旬 | C | なんてったって!! ベースボール | サン電子 | 未定 |
| 8月中旬 | C | 必殺道場破り | シグマ商事 | ¥6500 |
| 8月下旬 | C | 悪魔の招待状 | ケムコ | ¥6200 |
| 8月 | C | 武田信玄2 | ホット・ビィ | ¥6800 |
| 8月 | C | 究極タイガー | CBSソニー | ¥5900(予) |
| 8月 | C | アメリカンドリーム | ココナッツジャパン | ¥5900 |
| 8月 | C | ダンジョン&マジック | ナツメ | ¥6500 |
| 8月 | C | サンダーバード | パック・イン・ビデオ | ¥5500(予) |
| 8月 | C | 北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝 | 東映動画 | ¥6200(予) |
| 8月 | C | ウイロー | カプコン | ¥5900(予) |
| 8月 | C | ワールドスーパーテニス | アスミック | ¥5900 |
| 8月 | C | 甲子園 | ケイ・アミューズメントリース | ¥5900 |
| 8月 | C | ウルトラベースボール | カルチャーブレーン | ¥6500(予) |
| 8月 | C | アイドル八犬伝 | トーワチキ | ¥6000 |
| 8月 | C | コズミックウォーズ | コナミ | 未定 |
| 9月下旬 | C | 落っことしパズルとんじゃん!? | ジャレコ | 未定 |
| 9月 | C | キャプテンED | CBSソニー | ¥5900 |
| 9月 | C | マルサの女 | カプコン | ¥5900 |
| 9月 | C | 激闘プロレス!! | テクモ | ¥5800 |
| 9月 | C | 未来戦士ライオス | パック・イン・ビデオ | ¥5900(予) |
| 9月 | C | ゴズミックイプシロン | アスミック | 未定 |
| 9月 | C | エモやんの10倍プロ野球 | ヘクト | 未定 |
| 9月 | C | ウルティマ~聖者への道~ | ポニーキャニオン | ¥5900 |
| 9月 | C | ロボコップ | データイースト | ¥5800(予) |
| 9月 | C | 虹のシルクロード | ビクター音楽産業 | 未定 |
| 10月 | C | 田代まさしのプリンセスがいっぱい | エピックソニーレコード | ¥5500 |
| 10月 | C | かってにシロクマ | CBSソニー | ¥5500(予) |
| 10月 | C | ヴィナス戦記 | バリエ | ¥5800 |
| 10月 | C | スウィートホーム | カプコン | ¥6500 |
| 10月 | C | 飛龍の拳3 | カルチャーブレーン | 未定 |
| 10月 | C | 御存知 弥次喜多珍道中 | ハル研究所 | ¥6800 |
| 10月 | C | 新・里見八犬伝 | 東映動画 | ¥6200 |
| 11月 | C | 名門多古西応援団 | アスミック | 未定 |
| 12月 | C | キャットランナー | ケムコ | 未定 |
| 12月 | C | I LOVEソフトボール | ココナッツジャパン | 未定 |
| 12月 | C | ガンヘッド | バリエ | 未定 |
| 12月 | C | TMネットワークLIVE IN POWER BOWL | エピックソニーレコード | 未定 |

## DISK ●ディスクライター書き換えの日

＊印のゲームの書きかえ料は¥400になります。

| 開始日 | ゲーム名 | 開始日 | ゲーム名 | 開始日 | ゲーム名 | 開始日 | ゲーム名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 書きかえ中 | レッキングクルー | 書きかえ中 | タマ アンド フレンズ | | | | |
| 書きかえ中 | タロット占い | 書きかえ中 | ビッグチャレンジガンファイター | | | | |
| 書きかえ中 | パチンコGP | 5月19日 | パット・パット・ゴルフ | | | | |
| 書きかえ中 | ハレーウォーズ | 5月30日 | ピンボール | | | | |
| 書きかえ中 | SDガンダムマップコレクション | 6月6日 | フェアリーテイル | | | | |
| 書きかえ中 | 機動警察パトレイバー | 6月12日 | ファミコン探偵倶楽部PART2(前編) | | | | |
| 書きかえ中 | 探偵 神宮寺三郎 危険な二人(後編) | 7月7日 | ファミコン探偵倶楽部PART2(後編) | | | | |



※印は税込み価格です(無印は税抜き価格)

## ●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします

### 発売日未定

| 発売日 | 種類 | ゲーム名 | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 未定 | C | ドラゴンクエストⅣ導かれし者たち | エニックス | 未定 |
| | C | シャンカラ | アイ・ジー・エス | 未定 |
| | C | ダンジョン放浪記 | アスキー | 未定 |
| | C | アーコン | BPS | 未定 |
| | C | 妖怪大戦 | ホット・ビィ | 未定 |
| | C | 坂本龍馬 | 東芝EMI | 未定 |
| | C | 忍者らホイ！ | アスキー | 未定 |
| | C | 新説・宮本武蔵 | キングレコード | 未定 |
| | C | メタルスレイダーグローリー | ハル研究所 | 未定 |
| | C | 黄金バット・復活のレヂェンド | 学研 | ¥5900 |
| | C | 燃えるお兄さん | 東宝 | 未定 |
| | C | 今夜も朝までパワフル麻雀（仮称） | デービーソフト | 未定 |
| | C | 魔獣都市ナーガ | アイレム | 未定 |
| | C | 道～タオ～ | バップ | 未定 |
| | C | サンサーラ・ナーガ | ビクター音楽産業 | 未定 |
| | C | 麻雀大会 | 光栄 | 未定 |
| | C | モンスターパーティー | 新正工業・バンダイ | ¥5800 |
| | C | プレジデントの選択 | ホット・ビィ | 未定 |
| | C | Might and Magic | 学研 | ¥5900 |
| | C | ストライダー飛龍 | カプコン | ¥5900 |
| | C | ザ・ゾンビ | ホット・ビィ | 未定 |
| | C | キャプテン翼2 | テクモ | 未定 |
| | C | ヘラクレスの栄光Ⅱ～タイタンの滅亡～ | データイースト | 未定 |
| | C | ガデュリン | セタ | 未定 |
| | D | うさぎの時限の盗難事件 | 学研 | 未定 |
| | D | 地理大冒険 | スコーピオンソフト | 未定 |
| | C | 名門！第三野球部 | バンダイ | 未定 |
| | C | 魔神英雄伝ワタル | ハドソン | 未定 |
| | C | V'BALL | テクノスジャパン | 未定 |
| | C | ダブルドラゴンⅡ | テクノスジャパン | 未定 |
| | C | 忍者龍剣伝Ⅱ | テクモ | 未定 |
| | C | 激闘スタジアム!! | テクモ | 未定 |
| | C | メルヴィルの炎・ムーランルージュ戦記 | 学研 | ¥5900 |
| | C | ドラゴンユニット | アテナ | 未定 |
| | C | シェラザード2 | カルチャーブレーン | 未定 |
| | C | エアーウルフ2 | 九娯貿易 | 未定 |
| | C | ゴッドスレイヤー | SNK | 未定 |
| | C | キテレツ大百科 | エポック社 | 未定 |
| | C | 高校野球（仮） | インダクションプロデュース | 未定 |
| | C | 白い鷹（仮） | インダクションプロデュース | 未定 |
| | C | ローラーゲーム（仮） | インダクションプロデュース | 未定 |
| | C | 忍者COP サイゾウ | 九娯貿易 | 未定 |
| | C | ロケットレンジャー | ケムコ | 未定 |
| | C | スクウェアのトム・ソーヤ | スクウェア | 未定 |
| | C | 究極ハリキリスタジアム平成元年版 | タイトー | 未定 |
| | C | 中華大仙 | タイトー | 未定 |
| | C | 激突四駆バトル | アイレム | 未定 |
| | C | 棒球団 | アイレム | 未定 |
| | C | 神仙伝 | アイレム | 未定 |
| | C | バリバリ伝説 | タイトー | 未定 |
| | C | 神界 | 東映動画 | 未定 |
| | C | 星霊狩り | ハドソン | 未定 |
| | C | 谷川浩司の将棋指南Ⅲ | ポニーキャニオン | ¥5800 |
| | C | スーパースタープロレスリング | ポニーキャニオン | 未定 |
| | C | クオーターバックスクランブル | ポニーキャニオン | 未定 |
| | C | ナイトライダー2 | パック・イン・ビデオ | 未定 |
| | C | ファミコン野球盤 | エポック社 | 未定 |
| | C | ソフトボール天国 | 東京書籍 | 未定 |
| | C | 信長の野望・戦国群雄伝 | 光栄 | 未定 |
| | C | アマドックス | ナツメ | 未定 |

## PC ENGINE ●ピーシーエンジン

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| 5月25日 | パワーゴルフ | ハドソン | ¥5800 |
| 5月30日 | ナグザットオープン | ナグザット | ¥6300 |
| 6月23日 | ヴァリスⅡ（CD-ROM） | 日本テレネット | ¥6780 |
| 6月上旬 | わいわい麻雀 | ビデオシステム | ¥5800 |
| 6月中旬 | サイバークロス | フェイス | ¥6300 |
| 6月下旬 | ファイヤープロレスリング | ヒューマン | ¥6300 |
| 6月下旬 | ニンジャウォーリアーズ | タイトー | ¥6200 |
| 6月 | パックランド | ナムコ | ¥5200（予） |
| 7月上旬 | サイドアーム | NECアベニュー | 未定 |
| 7月下旬 | スーパーアルバトロス（CD-ROM） | 日本テレネット | ¥6780 |
| 7月下旬 | めぞん一刻 | マイクロキャビン | ¥5900 |
| 7月下旬 | BREAK IN | ナグザット | ¥5500（予） |
| 7月下旬 | バーンナップ | メサイヤ（NCS） | 未定 |
| 8月上旬 | ダブルダンジョン | メサイヤ（NCS） | 未定 |
| 8月上旬 | 武田信玄 | エイコム | ¥5600 |
| 8月 | 弁慶 | サン電子 | 未定 |
| 8月 | 大地くんクライシス | サリオ | 未定 |
| 8月 | 麻雀学園 | フェイス | 未定 |
| 8月 | 都留照人の実戦株式倍バイゲーム | インテック | 未定 |
| 8月 | ブルーファイト | クリーム | 未定 |
| 9月 | 竜の子ファイター | 東京書籍 | 未定 |
| 9月 | 忍 | アスミック | 未定 |
| 9月 | ジャックニクラウス チャンピオンシップゴルフ | ビクター音楽産業 | 未定 |
| 10月 | 虎への道 | ビクター音楽産業 | 未定 |
| 今夏 | 天外魔境（CD-ROM） | ハドソン | 未定 |
| 今夏 | ネクロスの要塞 | アスク講談社 | 未定 |
| 今夏 | ガンヘッド | ハドソン | 未定 |
| 今夏 | モンスターレア（CD-ROM） | ハドソン | 未定 |
| 今夏 | パワーリーグⅡ | ハドソン | 未定 |
| 今秋 | これがプロ野球！'89 | インテック | 未定 |
| 未定 | バイク（仮） | ハドソン | 未定 |
| 未定 | 獣王記 | NECアベニュー | 未定 |
| 未定 | レインボーアイランド（CD-ROM） | NECアベニュー | 未定 |
| 未定 | ダライアス | NECアベニュー | 未定 |
| 未定 | アウトラン | NECアベニュー | 未定 |
| 未定 | ブレードランド | ビッグクラブ | 未定 |
| 未定 | FOMULA№1（仮） | ヒューマン | 未定 |
| 未定 | ラビオレプススペシャル（仮） | ビデオシステム | 未定 |
| 未定 | サンダーブレード | NECアベニュー | 未定 |
| 未定 | アームドエフ | ビッグクラブ | 未定 |
| 未定 | 麻雀刺客（仮） | 日本物産 | 未定 |
| 未定 | アフターバーナー | NECアベニュー | 未定 |
| 未定 | ワードナの森 | NECアベニュー | 未定 |
| 未定 | MR. HELIの大冒険 | アイレム | 未定 |
| 未定 | バスケット（仮） | エイコム | 未定 |
| 未定 | 神武伝承 | ビッグクラブ | 未定 |
| 未定 | 最後の忍道 | アイレム | 未定 |
| 未定 | 迷宮島 | アイレム | 未定 |
| 未定 | バリバリ伝説 | タイトー | 未定 |
| 未定 | オペレーションウルフ | NECアベニュー | 未定 |
| 未定 | マニアックプロレス | ハドソン | 未定 |
| 未定 | パワーイレブン | ハドソン | 未定 |
| 未定 | 桃太郎伝説 | ハドソン | 未定 |
| 未定 | 美少女学園（仮・CD-ROM） | ハドソン | 未定 |
| 未定 | ぎゅわんぶらぁ自己中心派（CD-ROM） | ハドソン | 未定 |
| 未定 | イースⅠ・Ⅱ（CD-ROM） | ハドソン | 未定 |
| 未定 | J.B.ハロルドシリーズ（CD-ROM） | ハドソン | 未定 |

## SEGA ●セガ

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| 6月15日 | サンダーフォースⅡMD | テクノソフト | ¥6800 |
| 6月 | 北斗の拳・新世紀末救世主伝説 | セガ | 未定 |
| 7月 | ワールドカップサッカー | セガ | 未定 |
| 8月 | スーパー・ハイドライド | アスミック | 未定 |
| 8月 | 大魔界村 | セガ | 未定 |
| 9月 | ランボーⅢ（仮） | セガ | 未定 |
| 9月 | スーパーハングオン | セガ | 未定 |
| 今夏 | ゴルフ | セガ | 未定 |
| 今夏 | TELTELまぁーじゃん | サン電子 | 未定 |
| 未定 | TELTELスタジアム | サン電子 | 未定 |
| 未定 | ニュージーランドストーリー | タイトー | 未定 |
| 未定 | タイガーロード | カプコン | 未定 |
| 未定 | アトミックロボキッド | トレコ | 未定 |
| 未定 | カース | マイクロネット | 未定 |
| 未定 | サイオブレードスペシャル | シグマ商事 | 未定 |
| 未定 | アウトラン3D（マスターシステム対応） | セガ | 未定 |

### 超新作情報コーナー!!

### ㊙編集部メモ

●エポック社から、おなじみ"野球盤"のファミコン化が決定した。その名も「ファミコン野球盤」。昭和33年から親しまれてきた"野球盤"がどう変身しますか？

●ビッグクラブから発売が予定されていたPCエンジンソフト「ロックオン」はメサイヤから「バーンナップ」とタイトル変更されて発売されることになった。

●PCエンジンのオプション、「プリントブースター」「イラストブースター」「通信ブースター」が、この夏、7～8月にかけて発売されるとのこと。

●データイーストからゲームボーイソフト第1弾は「ロックンチェイス」。業務用からの移植ということになる。

## GAME BOY ●ゲームボーイ

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| 5月29日 | テニス | 任天堂 | ¥2600※ |
| 6月14日 | テトリス | 任天堂 | ¥2600※ |
| 7月上旬 | 上海 | ハル研究所 | ¥2900（予） |
| 未定 | パチンコタイム | ココナッツジャパン | 未定 |
| 未定 | ロードランナー | バンダイ | ¥2800（予） |
| 未定 | ローラーボール | ハル研究所 | 未定 |
| 未定 | SA・GA（仮） | スクウェア | 未定 |
| 未定 | デスボール | ケムコ | 未定 |
| 未定 | 海戦ゲーム | ユース | 未定 |
| 未定 | ロックンチェイス | データイースト | 未定 |
| 未定 | F1レース | 任天堂 | 未定 |
| 未定 | ゴルフ | 任天堂 | 未定 |

## CALENDAR 5/2〜5/19

| | |
|---|---|
| 5 2 (火) | ファミコン必勝本Vol.10発売<br>Ⓒ株式道場(ヘクト)発売 |
| 3 (水) | |
| 4 (木) | |
| 5 (金) | |
| 6 (土) | |
| 7 (日) | |
| 8 (月) | |
| 9 (火) | |
| 10 (水) | |
| 11 (木) | |
| 12 (金) | Ⓒ激亀忍者伝(コナミ)発売 |
| 13 (土) | |
| 14 (日) | |
| 15 (月) | |
| 16 (火) | |
| 17 (水) | |
| 18 (木) | |
| 19 (金) | ファミコン必勝本Vol.11発売<br>Ⓒ天地を喰らう(カプコン)発売<br>Ⓒベースボールスター(SNK)発売 |

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表わします。

今年のゴールデンウィークは最長の場合、9連休になるそうです。ま、学校はそんなに休みになるわけじゃないだろうけど、この休み、有効に活用していますか？　発売されるソフトが少ないこの時期、必勝本をじっくり読んで購売計画たててね。




人気ゲーム「テトリス」をめぐるさまざまな思わく。レポート「テトリス物語」があります。その他期待のゲーム、「クインティ」、製作者へのインタビュー、「ドラクエⅣ」の最新情報や「MOTHER」「ロボコップ」などなどバラエティ豊かなファミコン必勝本Vol.11は‥

**5/19 金曜日発売** オールカラー

●定価260円(税込み)

## 編集後記

手塚一郎くんの連載小説「最後の竜に捧げる歌」、単行本化が決定しました。やたらゲームのうまい人なのですが小説も書けるとは意外でした。女性ファンも多いし……ね。　(井)

GWなのである。1年のうち、夏休みとGWだけは、〝ファミコン〟したくないと思っているのだが、つい〝ゲームボーイ〟してしまいそうで不安な今年なのである。　(ハルク)

よりによって、ゲームボーイ発売直前にボクはシンコンリョコウにいく。アリタリア航空のスチュワーデスに「役満」をイタリア語で説明するのが昔からの夢だったのに。(ヒラ坊)

健康診断があった。体重は4キロ増え、低血圧といわれていた血圧は限りなく正常値に近づいていた。私って夜もスグ眠れるし、ホント悩みがないんですよネ。トホ。(マッキー)

この季節は暑くもなく寒くもなく、新緑はきれいだし天気の良い日は多いし、ウレシくなる要因はいっぱいあるけど、なによりウレシいゴールデンウィーク。ヤタッ!!　(高城)


ファミコン必勝本 5月19日号 Vol.10

EDITORS／井上裕務　平林久和　降旗正子　三橋文夫
STAFF／レッカ社　アート・サプライ　キャラメルママ　バナナグローブスタジオ　北園政司　辻事務所　成沢大輔　響あきら　藤森英明　ベニー松山　ベント・スタッフ　木村茂　大堀康祐　古橋潔　木宮雅徳　田尻智　杉森健　遊デザイン室　品川るみ　高城正顕　根本康弘　作山哲広
PROOFREADER／フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000





1989年5月19日号
定価260円(税込み)
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
電話（編集部）03－239－0237（営業部）東京03－234－4621・大阪06－204－1966 名古屋052－201－4181
印刷所　中日本印刷株式会社





雑誌コード　27803－5／19
Printed in Japan

FAMICOM FAMILY 任天堂 ファミリーコンピュータ 用カセット ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

# 昔懐かしあの「軍人将棋」再デビュー。

レトロブームの波にのっかって、装いも新たにファミコン初登場!!

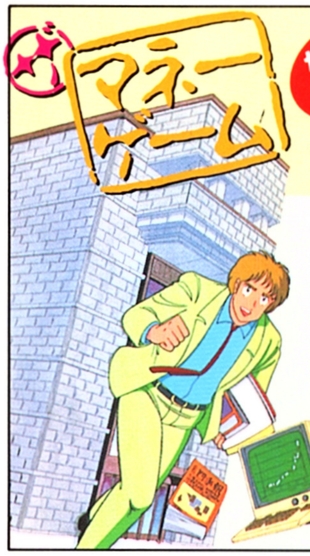


## 帰って来た! 軍人将棋 なんやそれ!?

●5月26日発売予定

あの、味気無かった五角形のコマが、個性豊かなキャラクターに大変身!!。畑、森、街、宇宙、そして土俵を舞台に、「俺たちの国を守れ!!」と、トマトが、ライオンが、おすもうさんが、ヒコーキが、そしてスペースシャトルが、悪魔の5軍団と大乱闘を繰り広げます。また、2PLAYモードでは、友達や親子で、軍人将棋を遊ぶこともできます。
さあさあ、おもしろおかしい戦いのはじまり、はじまり〜っ!!

SFL-NS
標準小売価格5,500円
(消費税別)



## マネーゲーム

好評発売中

SFL-MY
標準小売価格
5,900円(消費税別)

ファミコン界に究極の財テクブームが吹き荒れる!! 株式入門者に最適の株式シミュレーションゲーム!

## 幻の帝王編 100万$キッド

好評発売中

SFL-KD
標準小売価格
5,900円(消費税別)



超リアルカジノゲームにRPGのおもしろさをプラス!!果てしのないギャンブルバトルの中、君はなにを見たか!?

©石垣ゆうき 宮崎まさる 講談社

SOFEL

『帰って来た!軍人将棋なんやそれ!?』
ダブルチャンスコンペ開催!!

①今、ちまたでうわさの24金ゴールドカード(1グラム)または②軍人将棋オリジナルテレフォンカードが当たる!!
詳しくはパッケージのなかの取扱説明書を御覧ください。



制作 販売 SOFEL
株式会社ソフエル
〒101 東京都千代田区外神田3-11-2ロックビル
★ソフエルファミコン情報
東京TEL03(250)1800 大阪TEL06(310)1810





ファミコン必勝本
5月19日号
1989年5月19日発行
第4巻第10号(通巻71号)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
定価 260円(本体252円)



印刷 中日本印刷 Printed In Japan 雑誌 27803-5/19